电脑应用和娱乐的第一选择 总第88期

大众软件

2000 23

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 实用软件

探索Windows 2001

轻轻松松做MIDI

■ 专题综述

解析中文域名

■ 硬件评析

CPU的世纪之争

从“恐珑时代”到“太平盛世”

■ 网络时代

宽带IP网视频点播结构简述

■ 前线地带

教父Ⅱ——仇杀

伊甸园计划

傲世三国

■ 游戏赏析

冰球2001

捍卫总动员

■ 攻略指引

新倚天屠龙记

■ 专题企划

《傲世三国》原稿设定独家大披露

零售价 ￥：6.5元

ISSN 1007-0060

邮发代号：82-727　刊号：ISSN 1007-7464　CN11-9203/TP　批号：新出音管 [2000]065

改变从两千零壹年壹月开始。



我们知道曾经有过许多的失误，从第一次投诉开始，我们就知道。
我们没有放弃曾经的目标，我们知道这才是起点。
我们在改进锤炼我们的队伍，我们渴望实现你最殷切的愿望。
我们要改变了，和过去告别，我们知道还有数万双眼睛没有放弃期待…………

2001 年 1 月“大众软件 CD”全新改版为 水晶宝合

2001 年 1 月光盘手册全新改版为 水晶卷轴

这是我们新的起点，因为我们知道！

定价：双 CD 人民币 20.00 元

编辑部报告

最近越来越少玩游戏了，有不错的游戏最多也是安装一下然后卸载。很多相关问题都得请教我们娱乐版的编辑。遥想当年，黑暗可是编辑部最资深的游戏专家呀……幸好还有一款玩了5年之久的游戏也许会继续玩下去，这款杂志经营类游戏相信大家都还没有玩过，很好玩的，呵呵。有时候，我们在游戏中生活，在生活中游戏。这里的游戏不代表玩世不恭的态度，只是让我们在生活中也能百折不挠，遇见关底大怪奋力搏杀之。关于人生的攻略还未有特别完善的版本，密技则被完全屏蔽了，我们只能低头前进，如果能在游戏当中悟到一些真理，那也算没有白玩。

冬天说来就来了，还没头没脑地撒了点小雪。大家翘首期盼的搬家也变得没有音信，杂志社继续人满为患。只能衷心祝愿在下个世纪（据说2001年才是新世纪的第一年呢，去年咱们都白激动了一回），我们能得以在海平面以上的位置办公，没有人在我们头上行走，也没有那么多的沙子侵入我们的机箱。

杂志社的网络部终于推出了我们的全新网站：www.popgamers.com，翻译成中文的意思就是大众玩家。顾名思义，这是我们推出首家专业游戏站点，也许会给我们的读者朋友们带来一些新鲜感吧，事实上国内好的游戏相关站点也确实不多。除了网络部继续忍辱负重奋发图强之外，产品部正在做漫画和科幻图书的研讨，在可能的情况下，年底至明年初的一段时间杂志社会推出一些漫画书，科幻小说或者奇幻小说，因为这三者都和游戏有着比较大的关联，关于游戏周边以及背景文化方面的尝试我们一直在进行。

2个月前，编辑部内新成立了一个特别行动组，他们肩负在业内煽风点火的责任，力求对家用软件产业（这里面当然包括了应用产品和娱乐产品）产生一定的推进作用。另一方面，打入游戏公司的内部，为读者朋友揭开软件制作的面纱，深入街头巷尾,彻底揭露盗版、伪正版黑幕。目前该组盼望着和全国各地的专业或者非专业游戏开发小组建立密切的联系，他们的邮箱是news@popsoft.com.cn。

明年杂志的改版计划已经初具框架，包括栏目和版式都会有些许改观。今年不计划在最后一期做试改版，完全正式版将在2001年元旦隆重推出，我很想透露些内幕给大家，可还是忍住了，呵呵，目前还是机密。反正就历次的改版经验来看，总是一次比一次好。可以透露的是，今年以来读者一直抱怨的杂志出版期不准的问题明年将有改观（其实也不是不准，只是按周来算日子而已嘛），社长下了死命令，每月必须严格按照固定日期出版，只许提前不许拖后。这下只是苦了诸小编了，春节五一国庆可还怎么过哇。

黑暗@POPSOFT.COM



主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：关家麟
副 社 长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　　编：高庆生
副 主 编：裘聿纲
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：裘聿纲(主任) 常胜(副主任) 杨文韬 汪　澎　王　刚 王　晨 汪　铁 郭新宇 董汉涛 李广才 彭　程
校　　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：彭　程
广 告 部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹 尹博
发 行 部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司 张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
发　　行：大众软件发行部
订　　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司 (北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮政编码：100051
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：(010)67173550 (010)67150982(4、5)-202
采编组电话：(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话：(010)67150982(4、5)-209
广告部电话：(010)67150982(4、5)-203
传　　真：(010)67150983
邮购中心电话：(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年12月1日
零 售 价：人民币 6.50 元
港　币 13.00 元
美　元 4.66 元



目录 2000年第23期(总第88期)

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

问题交流

读编往来

专题企划

晶合通讯

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

TOP TEN

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

程序英雄
Flash搞笑游戏站
北欧神话
深海争霸

下期要目

Flash辅助制作工具
7款光驱选购比较
英雄无敌历代记
颠覆英雄传说——骷髅篇

2000年12月光盘目录

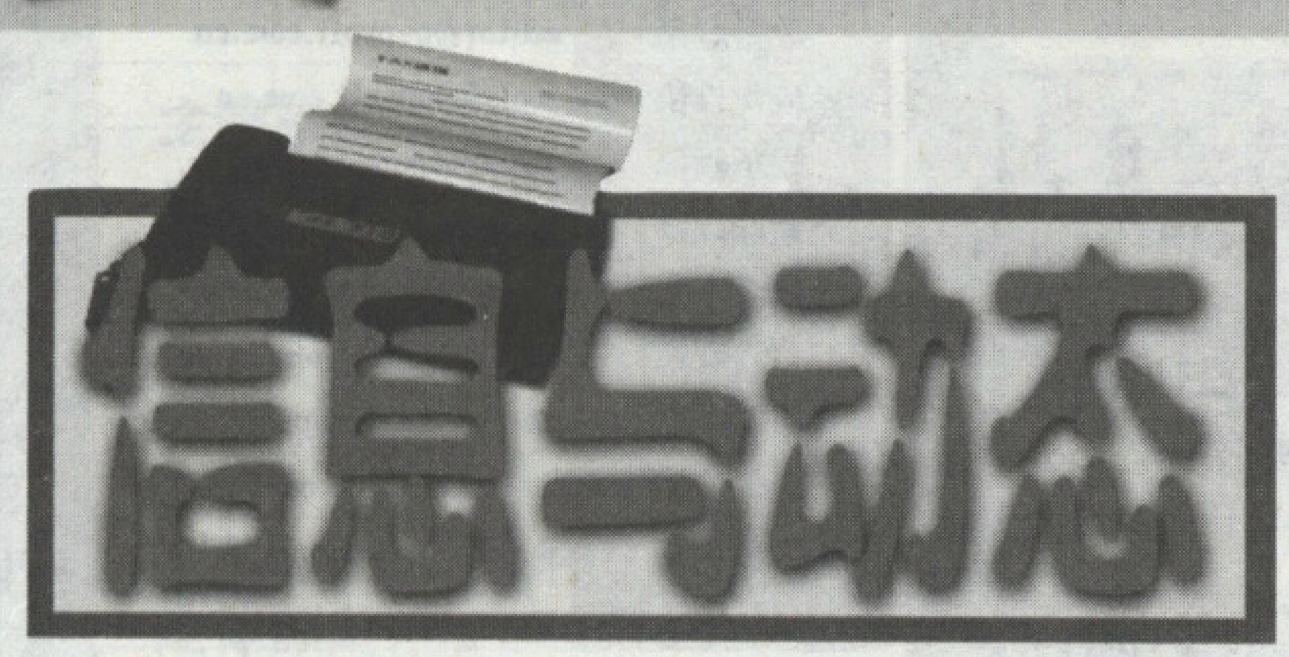
新手学堂：网虫之初
新片大赏：魔兽争霸 III
碟中网：孔雀工作室
攻略指引：玩具兵大战
休闲天地：相见不如怀念

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　侯　毅　李　靖
蔡　旋　任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军　祁　玲
祝佳音　黄　翎　李文睿　张广宇
甘旭东　于国重　赵　挺　李　宾
吴瑞川　郦颜卿

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂



2000年中国自由软件战略研讨会暨第一届中国自由软件应用论坛

由国家高技术智能计算主题专家组（863-306专家组）与中国共创软件联盟共同主办的“2000年中国自由软件战略研讨会暨第一届中国自由软件应用论坛”11月9日在北京开幕。一批知名的科研单位、高等院校以及高科技企业有关权威人士共聚一堂，研究商讨如何利用开放源代码软件推动中国软件产业的发展。会上，中国共创软件联盟向社会公布了一批自由软件源代码，其中一些有关嵌入式的系统平台及相关技术在国内属首次发布。所有代码均在共创软件联盟网站（www.cosoft.org.cn）公布，并配有相关文档。会议主办单位希望通过这种研讨会为政府、企业提供更多技术和发展模式方面的交流机会，给相关部门制定软件产业政策提供借鉴，共同推进中国软件产业的跨越式发展。

本刊记者

中国“检错容错”技术进入MPEG国际标准

近日，在法国举行的国际MPEG（Motion Picture Experts Group）第54次大会上，我国代表团提出的“网络视频传播中的检错容错”方案正式获得通过，并将在2001年1月成为MPEG国际标准的一部分。这是我国代表团有史以来进入该国际标准的第一项提案。MPEG是一个在多媒体领域，特别是数字视频压缩、存储和恢复方面最权威的国际标准。该标准委员会制定的MPEG-1作为技术标准已经在VCD上广泛使用，MPEG-2为DVD和数字电视提供了可衡量的技术基准，而MPEG-4则称为新一代多媒体表示和压缩的技术标准。进入MPEG标准需要复杂的审核过程，而我国代表团的提案由于使得多媒体信息在无线网络上的高质量传输变得更加稳定获全票通过，顺利进入MPEG-4国际标准。该技术的发明者是微软中国研究院的3名年轻人。该项技术不仅经过了严密的推导和论证，还被广泛精确的实验所验证。

本刊记者

新安氏信息安全公司成立

今年11月8日，安氏互联网安全系统（中国）有限公司在京举行了“全新铸造，全新安氏”的新闻发布会。会上，安氏公司公布完成了由策略投资者的注资以及调整后的股东结构和经营方向，由于美国趋势科技公司以及IT风险投资基金软银等的入股，安氏公司正式将其英文名称改为Internet Security One Ltd.，同时推出了公司的全新Logo标识。重组后的安氏公司(iS-One Ltd.)将提供汇集网络安全各层面的顶尖产品的网络安全解决方案，克服不同产品兼容和合理配置问题，以最大限度确保安全，使各种资源得到最优化配置。其产品包括eSafeLink TM网络安全全面解决方案和服务、ISS经典SAFEsuite套件产品、趋势（Trend Micro）著名防病毒产品，以及业界优秀的LinkTrust TM防火墙产品。



本刊记者

新浪网推出中国第一家综合搜索引擎

近日，新浪网（sina.com.cn）推出新一代综合搜索引擎，这是中国第一家可多个数据库查询的综合搜索引擎。在全面系统地分析用户对搜索引擎功能需求的前提下，新浪搜索在搜索引擎用户使用最为集中的“关键词查询”方式上，为用户提供与所搜索的关键词最为相关的部分内容供选择。“新浪搜索”收录了大量的中文网站资料，在保持自己各方面优点的情况下，不断推出更新、更实用的服务，确保其服务质量得到不断提升。今年新浪搜索引擎在PC Computing举办的中国易用性实验室十大中文搜索引擎的评测中获得综合第一。新浪搜索引擎频道主管程炳皓表示，华而不实、盲目推崇技术不是新浪的作风，技术的研发应源于用户。新浪综合搜索引擎的推出正是新浪网一贯坚持“客户为尊”的具体体现。

本刊记者

263首都在线为“证券网上交易”加速

今年11月9日，263首都在线（www.263.net）在证券行业数据中心解决方案研讨会上，向与会者介绍了263首都在线专门为证券行业提供的263首都在线数据中心证券网上交易解决方案，通过确保证券网上交易的安全性、降低网上交易的成本，并向上网交易的股民提供个性化服务，以满足证券网上交易的实现。证券网上交易拥有交易成本低廉、不受地域性与时间性对证券公司的限制和可以利用互联网的交互性向股民提供个性化服务等优势。263首都在线的数据中心将免费向券商提供1000张263逍遥卡，券商可以用自己的名义发行、包装逍遥卡，股民通过逍遥卡上网，访问指定的交易网站。目前，263首都在线数据中心的证券用户包括典型网上交易网站，如大鹏证券网站；典型证券交易和信息网站，如证券之星；典型门户网站，如263金融王国等。

本刊记者



新天下集团举办产品巡回展示会

深圳新天下集团日前在北京、沈阳、成都等地举办产品巡回展示会。1995年成立的新天下集团集研发、生产、营销于一体，除了总代理NEC产品以外，更推出了磐英、奔驰和神龙等系列自有品牌的电脑主板以及显卡、声卡和调制解调器等覆盖高、中、低各个档次的产品。其产品一向以质量稳定、性能出众和出色的性能价格比取胜于市场。目前，新天下集团在中国大陆和香港拥有全资子公司8个、控股公司2个、研究所1个，员工近300名，年销售额达10个亿，业务涵盖中国各地。此次巡展会规模盛大，给用户送去了新天下公司最新的产品信息和行业动态，从而使用户了解国内整个IT业的发展方向和趋势。

本刊记者

联想主板再降价

在最近的主板市场中，联想主板采取了一系列的步骤来下调主板产品的价格。11月13日联想再次调整了其产品线和价格，推出了一款面向中高端用户，而价格仅售760元的A10F主板。该主板采用了VIA 694X芯片组。694X芯片组主板是目前市场上的主流产品。A10F同属于联想的A10系列主板之一，这一系列的另外两款产品A10和A10E曾分别获得过《个人电脑》编辑选择奖，以及CHIP TOP10十佳主板等多项大奖，其质量、稳定性及超频性能都受到了广泛称赞。据联想工作人员的介绍，今年以来，联想主板的生产规模迅速扩大，管理运作也达到了很高的水平，从而使生产成本得到了非常有效的控制。因而，基于一贯的把最好的产品以最合理的价格提供给中国用户的经营思想，联想主板连续大幅度降低了主流产品的价格，以更好地满足中国用户的需求。

本刊记者

长城显示器货源紧张得缓解

长城显示器N700DF作为国内17寸纯平显示器率先突破2500元心理价位，自供货以来，由于具有最佳的性价比、可靠的质量和完善的服务体系，货源一直处于紧张状态，特别是北方地区市场更甚。近日，记者获悉，该款纯平显示器货源紧张的局面已缓解。长城的低价击破了国外厂商长期赚取超额利润的幻想。国外品牌在近期也纷纷进行价格调整，如飞利浦、ACER、AOC、EMC等。长城的低价行动最终的受益者将是广大消费者。长城显示器今年保持着强劲的发展势头，在1999年取得62万台销量的骄人业绩之后，2000年销量稳步上升，上半年达到52万台，其中自有品牌上半年销量达14.8万台，排在三星、飞利浦和LG之后，名列第四，是唯一进入中国显示器行业自有品牌销售量前5名的国产品牌。

本刊记者

漫步者大幅下调价格

北京爱德发高科技集团近日宣布：国内多媒体音箱市场占有率第一的“漫步者”音箱全线产品价格下调，涉及近20个型号，下调幅度从十几元到上百元不等。这是爱德发集团继暑期开展普及音箱安全使用常识和9月28日举办的“用‘公证’维护公正——漫步者向假货亮出法律武器”新闻发布会后，“漫步者”维护消费者利益的又一行动体现。这次降价，无疑给已经火爆的多媒体音箱主流市场再次升温，掀起了新一轮的多媒体音箱市场的竞争狂澜。在这次降价中尤以“漫步者”的4款中档产品引人注目：R1800AT、R1900TB、R2.1T、R4.1T。这些在行业内有漫步者“四大金刚”之称的经典产品降幅均在百元左右。降价传达了这样的信息，即多媒体电脑的视听功能档次也象CPU的不断升级一样，在价格变化不大的前提下向性能更高更强的目标迈进，多媒体电脑真正无可争辩地成为家庭工作娱乐中心的地位指日可待。

本刊记者

TOM杯国家队游戏挑战赛

广大游戏爱好者现在有一个和游戏高手切磋交流的机会。从即日开始，TOM.COM游戏频道与CPGL联手推出国家队选手挑战赛。本次国家队出场队员是1999年10月赴韩参加世界游戏挑战赛的国内高手，他们希望通过本次比赛将更多的国外战术传达给所有参赛的游戏爱好者。该赛事活动到明年1月中旬结束。比赛项目包括《母巢之战》、《帝国时代Ⅱ》两个游戏，总奖金超过1万元，冠军奖金5000元。大部分参赛者都将有机会挑战国家队高手。比赛中每个选手可连续参赛，即使在第一个赛期（大约两周）内被淘汰，也可再参加重新分组后第二个赛期的比赛。这项规则是针对国内大部分爱好者可参加的日常赛事活动过少而设立的，每一位参赛并成功挑战国家队的选手都有可能获得价值不菲的奖品。部分成绩较为突出的优胜者将给予明年国家队选拔赛直接进入复赛的奖励。比赛的详细介绍请参看www.cn.tom.com/gametom。

本刊记者

KingMax的“3C”策略

KingMax面对品牌繁多、竞争激烈的内存市场，积极推行“3C”策略，在激烈竞争的市场中打开一片天地。KingMax的“3C”策略指的是“Constant Quality”——持续的质量保证。KingMax以其先进的内存制造工艺、独有的TinyBGA封装技术及精密的检测技术保证了其内存质量的稳定性。还有“Constant Delivery”——持续地保证供货。KingMax与美光（晶元供应商）的签约有力的保证了内存所需原材料的货源，从而使KingMax能够向市场承诺其持续供货。以及“Constant price placidity”——保持价

格的平稳性。KingMax不断运用供货手段平稳内存价格，逐步使其更加明晰与稳定。通过货量调节，不但控制了经销商之间的价格战，保证了渠道管理的有效运行，而且也保证了用户的利益。

本刊记者

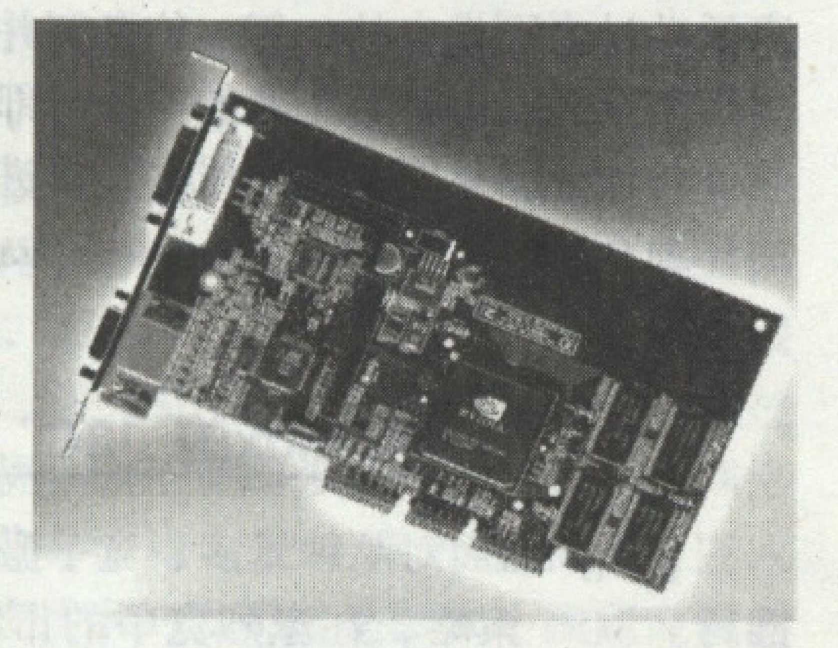
微软全面进军中国企业市场

今年10月31日，微软在京举行企业2000盛会，宣布企业级服务器产品系列.NET Enterprise Servers在中国着陆。此次微软8大服务器产品系列的同时推出是微软公司向企业级市场进军的重大战略行动，同时揭开了以微软.NET技术全面支持现代企业运营的崭新时代。微软.NET企业服务器可以构筑.NET企业级应用的基础架构，为各类企业提供专业应用系统、知识管理、电子商务、业务电子化、无线互联网等多种解决方案，满足了企业用户对系统的高可靠性、高扩展性、低成本、快速部署的要求，为企业迎接下一代互联网的挑战打下坚实基础。会上除全面展示微软.NET企业服务器的杰出性能外，还演示了微软20多家国内外合作伙伴开发的应用方案。这些方案揭示了当前企业最迫切的应用需求，描绘出.NET 服务器结合新一代产业标准的硬件、软件和服务，为企业提供全面解决方案的可行性和重要前景。共有1000多名业界精英、微软客户和合作伙伴参加了此次盛会。

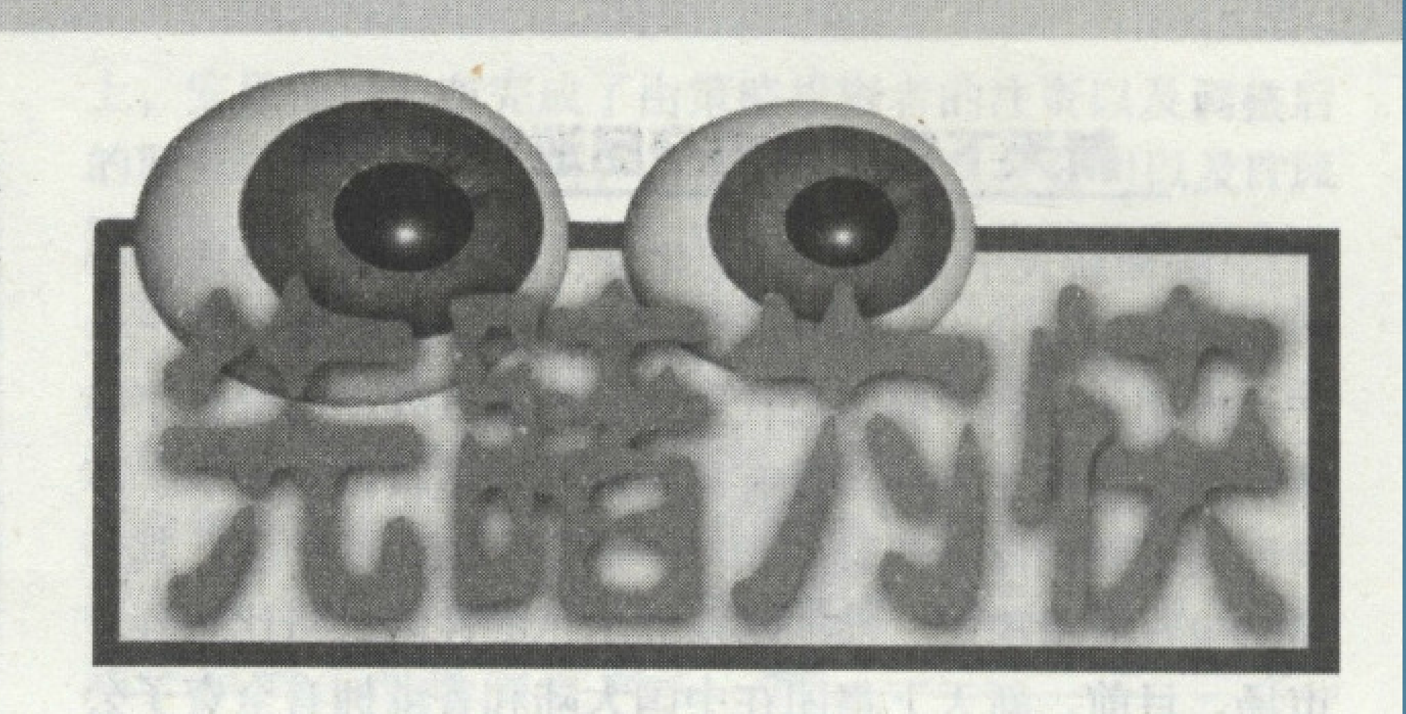
本刊记者

艾尔莎（ELSA）新品全国巡展

世界知名的工作站绘图卡制造厂商艾尔莎（ELSA）今年11月份在全国范围内举办艾尔莎（ELSA）Gloria Ⅲ & Synergy Ⅲ的新品巡展活动。活动地点依次为北京、广州、深圳、成都、上海。这两款新产品都可在各种绘图软件中达到最高水平的3D效果，它们可以轻松地运行高阶CAD、可视化软件、动画、数字元影像制作、最佳化的2D影像制作加速功能以及一般的应用软件。GLoria Ⅲ每秒能处理多达3000万个以上三角形，10亿像素的填图速率。而Synergy Ⅲ每秒也能独立处理2亿5000万个三角形，达到每秒产生7亿像素的填充率。此次巡展，艾尔莎还对全国的销售渠道做了进一步的完善，与全国经销商进行了更好地沟通并对其培训。而通过此次巡展，用户增进了对艾尔莎产品的了解，并接受了一次对工作站知识的培训。



本刊记者



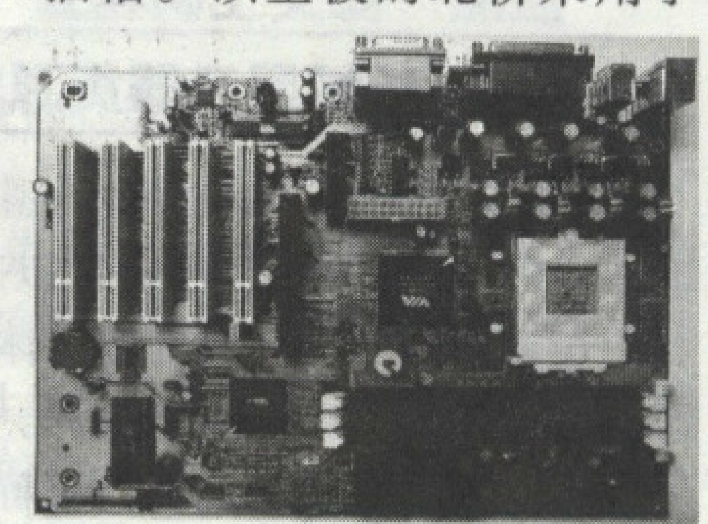
国产操作系统COSIX64 V5.1面市

近日，“COSIX64走向应用——中软总公司COSIX64 V5.1产品发布会”在北京举行。COSIX64是由中国计算机软件与技术服务总公司（即中软）和美国康柏电脑公司联合开发的拥有自主版权的64位国产操作系统，它是与目前广泛应用的高端服务器UNIX系统兼容的中文开放式UNIX类操作系统。处于所有应用软件基础平台的操作系统，其技术的发展对推动整个应用的发展起着至关重要的作用。围绕COSIX64，中软已形成了从数据库、中间性、开发环境、Interenet服务、安全服务器到跨越各个行业的近20个应用解决方案。此外，通过COSIX64认证和支持中心，COSIX64以前适用于国防、政府、公安、电力、交管、铁路等众多的行业。这些都意味着国产操作系统在技术上走向了一个新台阶，并与国际高水平的技术和产品相接轨。

本刊记者

昂达KT133主板再度出击

一向定位于中低端市场的昂达公司，于近日又推出了一款ON－DATA KT133主板。该主板采用了VIA最新的KT133芯片组，在整块主板上安排了1个4× AGP接口、1个AMR插槽以及5个PCI插槽。该主板的北桥采用了VIAVT8363芯片组，最大可支持768M SDRAM或VC SDRAM；南桥芯片为VT82C686A，可支持UDMA66数据传输规范，AC97声卡以及4个USB接口。同时，ON－DATA KT133主板还具有SYSTEM温度监测功能，随时监测CPU运行情况；拥有良好的接插件电气保护装置，充分保证在接口器件进行插拔时的电气安全性。主板还使用PHENIX的INTERNETBIOS，所以整个系统初始化界面同通常的AWARD不同，都是图形化的界面，各种系统设置一目了然，更适合于初学者，而对于习惯了老式方式的朋友也很易于上手。该款主板板形纤细，很多小地方做工精巧，用料不错，综合性能突出。目前的市场售价为900元左右。



本刊记者



金山毒霸正式版正式发行

今年11月8日，金山公司在北京召开新闻发布会，宣布历时4年研发，经过18个月测试的金山毒霸正式上市发行。次日，金山公司召开全国经销商大会，拉开了其全面进军反病毒软件领域的大幕。金山毒霸首次采用双引擎挂接技术，即在一套用户界面下使用两套查杀引擎进行杀毒，从而使杀毒功效倍增。两个杀毒引擎分别是由金山独立开发的自主引擎及从俄罗斯科学院计算机技术中心购买的DrWeb引擎。金山毒霸还融入了快速命令查毒、虚拟机杀毒、规则语言查毒等国际先进技术，可以彻底查杀两万多种病毒。金山毒霸允许在带毒环境中安全查杀CIH等病毒，无需重新启动计算机到纯DOS方式中杀毒。此外金山毒霸还具有CIH终身免疫功能，一次安装，终身对CIH免疫。金山毒霸两个版本在春节前的优惠价格分别为标准版98元，钻石会员版198元。钻石会员版针对用户设计了18个月内免费邮寄6次最新升级的完整版光盘及其它服务。



……本刊记者

国内首款图形化网络游戏《梦幻家园》

近日，北京中文之星公司对外宣布正式进军网络游戏市场，并将推出国内首款图形化网络游戏——《梦幻家园》。中文之星公司利用自己的智能网络技术，历经2年，推出了国内第一款完全由国人自主开发、设计、生产的大型网络游戏，力争带动中国网络游戏的发展。《梦幻家园》是一款多用户网络角色扮演游戏，它打破了传统PC游戏以及早期网络游戏主要以古代故事为背景的局限性，以现代社会结构为游戏的基础，采用独特的游戏手法，成功地虚拟了一个现代社会。“开放式智能平台”是此游戏有别于其他游戏的显著特点，没有固定的场景、人物，没有明朗的结局，一切都需要玩家根据自己的喜爱，在系统平台上任意搭建具有本人个性化的设施，此技术将会大大丰富游戏的可玩性。目前该游戏已经进入全面测试阶段，并在各大游戏网站上征集其男女代言人。

……本刊记者

“酷邦邦”游戏聊天软件

伟酷娱乐网（www.weiku.com）最新推出了“酷邦邦”游戏聊天软件。这是国内第1家3D卡通游戏聊天室，经过近两年的努力研发而成。它以全新的理念将游戏和聊天巧妙的结合在了一起。进入酷邦邦之前，你最先要作的是组合一个自己，在候选的数以百计的头、身子、胳膊和腿中间，诞生一个新的自我，这种组合可以达到60亿的数量，正好是一个地球村。然后以一个昵称的名义签署入住公约，成为酷邦邦的好公民，作为对你的承认，你马上就拥有了五百“酷币”还有私人电话号码。城市中有电影院、咖啡厅、的士高等众多聊天场所，每进入一个聊天室就会有迷人的动感音乐响起……酷邦邦将现实社会的欲望和虚拟世界的无形精心结合，使得你的网上生活更加妙趣横生、其乐无穷，并可从中获得从未有过的满足感和成就感。

……本刊记者

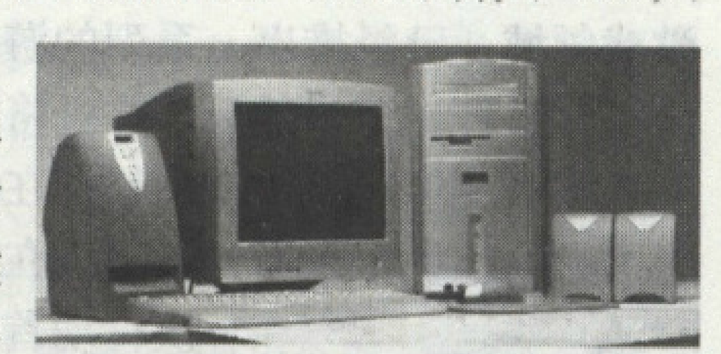
北信源VRV杀毒新品上市

据悉，著名专业杀毒厂商北信源公司全新推出面向个人及单机用户的北信源VRV杀毒套装。该杀毒套装采用了更为先进的技术，查杀病毒种类多达数万种，并且能有效清除各种黑客程序，突破了传统杀毒软件单纯杀毒的局限性，以整合集约的方式向个人用户和小企业单机用户提供防毒、反黑，保护数据安全的全面信息解决方案。新产品完美支持Windows2000系统，通过北信源独创的Smart UP((tm))升级方式可迅速获悉最新病毒信息并进行软件升级，此外北信源公司技术支持部将为用户提供详尽问题解答及病毒分析，他们的支持热线是010—62330933。北信源公司还对用户提供应急硬盘数据修复服务，用户如需要进行硬盘修复可直接与北信源公司进行联系。

……本刊记者

海尔推出国内首款千兆主频家用电脑

近日海尔在京推出了国内第一款运算速度达到千兆的家用智能电脑，这款家用机配置了英特尔1000MHz奔腾三代PC微处理器，在运算速度大幅提升的同时，对电脑主板、系统散热和整机结构等方面也有更高的要求，选用了适合目前我国家庭应用的主流配置：128M内存、20G大容量硬盘、32M显存、56K调制解调器、40x超强纠错光驱、因特网滚轮健康鼠标、多功能健康键盘、17英寸数控彩显。海尔千兆智能电脑采用了Windows ME海尔版操作系统，配有海尔一点通软件包，软件包共有学习园地、网络时空、游戏乐园、影视娱乐、家庭百科、办公理财、电脑保健7大功能模块，具有多种功能。价值20 000元的海尔千兆智能电脑以12 999元的特惠价格在热卖现场限量出售，这对于追求领先技术、完美应用的计算机用户来说是一个千载难逢的好机会！



……本刊记者

紫光推出全新手写笔输入法

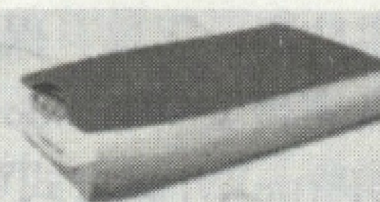
清华紫光股份有限公司日前隆重推出了国内第一套手写笔输入法，它就象五笔与拼音输入法一样，可以在输

入法选项中自由切换，弥补了同时编码输入和常规手写输入程序的各项不足，突破了手写输入走向普及的一个关键瓶颈。紫光笔采用USB接口和超大手写区域手写板，输入准确度误差降至0.42mm，手写识别率高达99.96%。紫光产品的手写板解析度高达3048lpi（120lpmm），使得最大笔尖识别高度达到了10mm。紫光手写笔还采用了业界最先进的512级无线压感技术，“无线”不但安全性和稳定性都超过了“有线”笔，同时“压感”手写笔还完全具备绘画、书法以及电子签名等更为广泛的用途。

……本刊记者

家庭经济型扫描仪方正F6180

北大方正不久前推出了自有的扫描仪品牌产品，其中有一款专门面向家庭用户的经济实用型扫描仪方正F6180。F6180机身外形简单、线条流畅，首创了扫描仪“色彩随心换”的概念，一下子推出绚烂的七彩机盖，包括：草莓红、鲜橙黄、玫瑰紫、深海蓝、橄榄绿、珍珠白、银河灰等7种颜色，整体设计充满了浓厚的生活色彩，既丰富了色彩搭配，又给大众家庭的选用增添了“缤纷彩翼、无限变幻”的时尚气息。方正F6180方便易用，操作面板上预设“扫描、打印和E-mail的功能”3个快捷键。F6180采用国际主流的USB接口，即插即用，方便快捷。随机配置了丰富的软件礼包，扫描仪用户可以轻松地完成诸如台历桌卡设计、个人网页、员工图文档案、演示汇报、光盘出版多种工作。



……本刊记者

清华同方“震撼劲杆”

近期，清华同方以一种清醒、理智与负责的态度涉足游戏领域，已经推出一系列的游戏外设包括游戏手柄、方向盘、摇杆、游戏鼠标，并且将通过与国外先进游戏外设厂商紧密合作，陆续把国外正在热销的游戏外设产品陆续引入大陆市场，大力开拓这块在国内相对空白的市场。这次行动首当其冲的就是推出能充分带给玩家操纵快感的“震撼劲杆”。这款以淡金黄色为杆身，以深灰色为腕托，还带有方向舵功能的摇杆，上面分布有6个轻触式的按键。在底托左前部，有一个轮式节流阀，通过一个宽大的把手，可以方便地推拉。摇杆采用USB接口，可以支持热插拔，安装非常方便。这款通过自身独特的可拆卸及移动部件位置的摇杆，能够让玩家自己组合出最顺手的摇杆。



……本刊记者

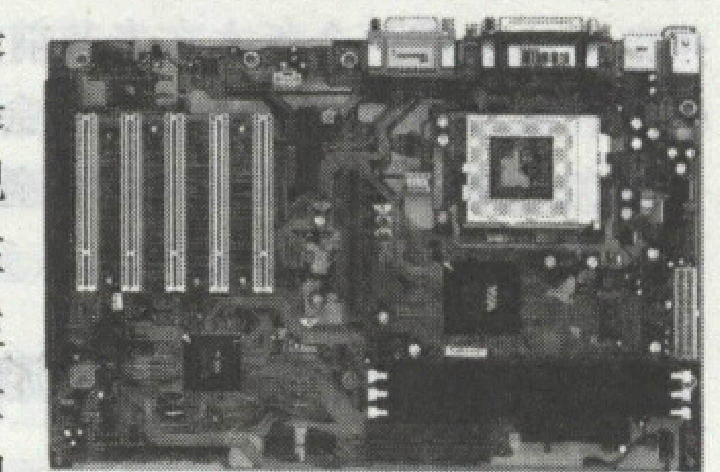
首款具有DDR显存的GeForce2 MX显卡

创新公司全球首先发布的3D Blaster GeForce2 MX (32M DDR)显卡11月上旬在大陆市场上市。本款产品采用性价比更高的GeForce2 MX芯片，支持nVIDIA的第二代硬件光照与变换（T&L）引擎，硬件全屏抗锯齿，NSR（NVIDIA Shading Rasterizer）着色技术，生成速度为每秒2000万个三角形，像素填充率每秒7亿次，32M DDR显存将更好地发挥显卡芯片的能力。最新版BlasterControl4显卡调节软件，具有独立的操作页面，提供了更加丰富的功能选项，并且可以直接对显卡的显存进行超频。

……本刊记者

钻石AMD-760主板亮相

在AMD公司发表AMD-760芯片组之后不久，钻石（DFI）公司的760主板就率先在记者会上曝光。采用该芯片组的钻石主板于11月底陆续推出。这款以一般使用者为主的钻石760主板，虽然只提供了2条184pin的DIMM内存插槽，但主存储器的容量最高可支持到2GB，加上DDR内存模块，无论是PC1600（200MHz）还是PC2100（266MHz）的规格，其最小容量均已在128MB以上。钻石760主板上的扩展槽无论是数量还是规格都与现存的KT133或其它各类型主板大同小异，并内建了软件codec音效或硬件音效芯片，还提供了6条PCI和1条4倍速AGP插槽。钻石760主板11月底在市面上推出，价格有可能要比现存的KT133主板略高一些。



……本刊记者

佳能LV-7525多媒体投影仪

佳能公司最新推出的LV-7525多媒体投影仪是一款面向专业级用户的投影产品，采用新开发的200W金属卤化物灯管，亮度高达2200标准流明，即使是在明亮的会议室，或者开着灯，仍然能够得到清晰的投影效果。它高达1024×768dpi的分辨率更能将图像细微之处表现得淋漓尽致，一改往日用户必须修改计算机显示分辨率以适应投影仪的低分辨率的状况。另外，佳能LV-7525多媒体投影仪采用了数字压缩技术，即使由图形工作站制作的SXGA图像，它也可以自动完成图像反压缩，然后再投影出高质量的图像。投影高度最高可达400英寸，投影距离可远至20米。该投影仪具有无线遥控功能和多媒体功能。通过与一系列数码设备相连接，投影仪可以准确捕获三维物体的细节，举行大屏幕的视频会议和展现绝无停滞的移动画面，满足高端用户的需要。

……本刊记者

捕风捉影——家庭相册制作教程 热卖中

制作出自己的多媒体家庭相册是本盘的最终目的。“麻雀虽小，五脏俱全”，在制作的过程中，用户将学会或了解有关多媒体的各方面知识和技能，包括录入、排版、扫描、校色、美术设计、录音、调音、视频处理、动画制作以及合成等。A盘详细地讲解了制作过程。用户可看到制作过程的动态图像，基本了解后，马上切换到工作平台，调出光盘提供的原始素材，在解说的指导下，重复制作过程，从而迅速掌握各种技能。有了实践经验，再看看知识补充，全面了解多媒体世界。总之，A盘强调即学即练。B盘是帮助用户制作自己的多媒体相册，它为用户提供了执行程序，免除编程的烦恼；提供做好的动画，使相册活泼可爱；提供美术设计的半成品，方便用户制作动人的静态图片；提供高清晰的原始图片，让用户可以自由发挥。



零售价：28元（2CD）

电子贺卡DIY 热卖中

该软件提供了50种精美的贺卡模板，让复杂的电脑美术制作像填图游戏一样简单；轻松的E-Mail发送形式，发送电子贺卡只需点击鼠标即可完成；拥有丰富多彩的素材库，提供了更大的个人创作空间；多种贺卡制作模式，不懂美术一样能做出个性张扬的自己的电子贺卡。另外还提供了数百种贺卡音效、中文印鉴图案以及各种样式的艺术祝词图形。该软件需要在装有Outlook Express和IE4.0以上版本的Win9X、Win2000或Windows NT的系统上才能正常运行，要求有30M以上的硬盘空间。



零售价：18元

刀剑笑 热卖中

《刀剑笑》这部由香港漫画家冯志明一手完成的知名漫画大作，不但在市场上创下惊人的销售成绩，也造就了冯志明在漫画界，成为新一代武侠代言人的地位，同时，也使冯大师在华人圈拥有了不少忠实书迷。《刀剑笑》漫画作品，到目前为止已经发展到了第三代江湖，出刊将有近百集。游戏《刀剑笑》改编自第一代江湖。在这套数十册的漫画巨作当中，主角是三位不同性格出身的英雄好汉：以一把好刀纵横江湖的横刀、风流潇洒的用剑高手名剑，以及拳腿无敌的笑三少。漫画整体的风格有点类似武侠小说名家古龙的作品，内容偏重人性情感的喜怒哀乐，以及种种的悲欢离合，其中江湖儿女豪情恩怨的缠绵悱恻，更是在原作中着墨甚重的地方。与小说不同的地方，只是在漫画中武功场面的表现手法，更为出色显眼，尤其是种种招式的来龙去脉，不用读者再去天马行空地乱想。如今这款游戏即将搬上PC屏幕，战斗画面将转而为动态，书中角色的举手投足，将跃然于游戏之上和玩家眼中，其华丽与流畅，绝非平面纸张所可比拟。



零售价：49元（3CD）

土著也疯狂 热卖中

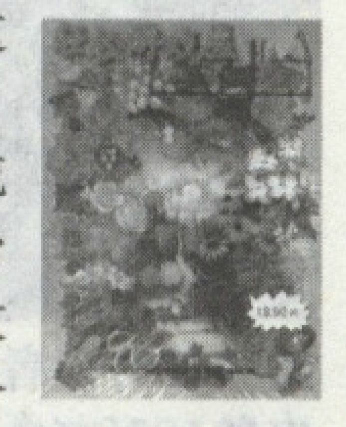
相信大家一定都听说过有关远古时代美洲土著的传说吧。奥马克、玛雅、阿芝台克就是那些在美洲热带雨林深处建造起神奇而巍峨城市和神庙的土著。并且任何曾经专研过神秘墨西哥和加勒比半岛的人，相信都会被这段独特的、迷人的、神秘的、充满残酷的、又只能在传说中探求的奇异历史所深深吸引。《土著也疯狂》讲述的是一个奇幻世界，它有着自己的面貌和特征，以阿芝台克和玛雅族被历史的红潮淹没后的那段时空作为背景。在《土著也疯狂》的世界中，仍然有着神和魔法，恐惧和强权。有时候飞龙巨翼会遮挡住天空，恐怖的黑夜也能诱发出人们心灵中黑暗的一面。玩《土著也疯狂》可以给你一个良好的机会去遨游这个奇异的世界。你将会有足够的人民和长达几世纪的时间来完成任务。只有这样，你才能从复仇之蛇的口中拯救下自己的民族，才能从西班牙殖民者的枪口下保留种族的根源。



零售价：48元

轻松游戏屋 II 热卖中

休闲类的游戏是许多电脑玩家最不屑的游戏，他们认为这类游戏太弱智了，但这并不防碍它们制作精良、画面优美、音乐动听、引人入胜。而且，这类游戏最大的优点是对电脑的要求不高，大部分游戏在486的机器上就能玩得非常流畅。此专辑为休闲类游戏，如果你有一台配置不太高的老电脑，而又想在电脑上放松一下的话，那么这张游戏专辑最适合你。这里收集的几百个休闲类的游戏一定不会让你失望的。



零售价：19.9元

新品热报



解析中文域名

本刊记者 辰烽

编者按：中文域名轰轰烈烈地登场了，无论从社会媒体还是中文域名的注册量来讲，都超乎寻常的热闹，因为纳斯达克而一度低迷的中国互联网仿佛又迎来了一次发展高潮。中文域名作为能让中国普通大众顺利走入国际联网的捷径，我们相信它的前途会是非常光明的。为了满足广大读者的要求，我们将对中文域名现状、技术模式、前进中所存在的问题以及其它大家关心的问题作一次全面的解析。

序幕拉开

对于绝大多数的人来说，第一次听到中文域名这个词可能还仅仅是2、3个月前的事情。其实作为中国域名管理机构的中国互联网络信息中心（CNNIC）做中文域名的想法产生于1998年，通过对几年统计报告的分析发现，中国网民的结构有从白领向大众变化的趋势，有中文域名的需求，而且随着WEB站点能够支持中文使得域名的中文化成为可能。从1998年底开始中文域名系统的研究工作，并于今年1月18日在北京推出中文域名试验系统。据中国互联网络信息中心主任毛伟介绍，仅开通的第一天就接受了36，000个域名注册申请，相当于“一天顶我们5年”；但是对于广大的用户来说这些一直是那么默默无声。



中文域名能如此轰轰烈烈地登场不能不佩服香港人的做秀功夫，9月18日号称天王巨星的刘德华在香港出席aweb.cc加入中文域名的记者招待会，“中文域名”人气值借助刘德华的名声开始迅猛窜升。不过“中文.cc”仿佛仅仅起到了抛砖引玉的作用，正当人们开始关注并准备注册中文域名的时候，10月9日传出消息：全球最大的域名登记公司美国Network Solutions Inc.（NSI）公司宣布，将从10月份开始推出中文域名注册服务（包括：.com、.net、.org）。10月21-23日NSI在中国的中文域名注册服务代理商中国频道、东方通信和新网3家公司先后开通了国际通用中文域名预注册。11月10日美国NSI公司的中文域名注册服务正式推出，注册用户达到10多万。

我国的中国互联网络信息中心（CNNIC）则于11月1日宣布：11月7日将全面升级中文域名注册系统。互联网用户可以通过由CNNIC正式授权的9家中文域名注册服务商——北京国政网科技发展有限公司、吉通网络通信股份有限公司、创联万网国际信息技术（北京）有限公司、北京信海科技发展公司、北京东方网景信息科技有限公司、厦门精通科技有限公司、信诺立网资讯技术（北京）有限公司、东方通信股份有限公司、中文域名（香港）有限公司——申请以“.cn”、“.中国”、“.公司”和“.网络”结尾的中文域名；互联网络用户可方便地使用中文域名访问网站。从11月7日到8日一昼夜的时间里CNNIC一共接收了47万条中文域名的注册申请。

与此同时另一家美国公司i-dns也推出纯中文域名试验系统。这些家中文域名系统的推出被一些媒体称为新“三国演义”，至此一场中文域名争夺战的序幕全面拉开。

中文域名技术解析

在中文域名技术实现中，困难主要来自两个方面：一是来自浏览器和现行的域名系统，二是由于中文自身特点。目前，大多数的浏览器及域名系统软件皆是针对ASCII（英文）域名而设计的，例如：一些汉字的第二个字节与ASCII码字符集中的转义符“\”的代码相同（均为“0x5C”），因此当我们的中文域名里包含了这个字符时就对中文域名的正确解析造成了困难。现有的网络资源浏览器，不论是英文版的还是中文版的，其内核对英文域名的支持是比较完善的，但是对中文域名的支持能力不够。这是浏览器固有的问题，是每个中文域名提供商都不可避免的问题。要解决浏览器问题的思路主要有两种：1.改进浏览器的功能，使它们能较好地支持中文。这是最理想化的方法，但这种方法不是一朝一夕就能实现的。2.在过渡阶段，可行的、较完善的解决方法是在用户的操作系统中，安装客户服务程序，以弥补浏览器本身的不足，从而实现对中文域名正常的访问。中文域名技术中另一个困难来自于中文本身的特殊性。首先，从汉



字书写形式上看，由于汉字有简体字和繁体字之分，而简体字和繁体字并不是一一对应的。有时一个简体字对应两三个繁体字，反之依然，而且不同的搭配又会有不同的含义。为保证中文域名的互联互通，这一问题也必须解决。另外，从汉字编码方式上看，大陆和台湾采用了不同的汉字编码标准。大陆的标准为GB2312及其扩展GBK(即GB13000)，台湾的标准为BIG5。GBK和BIG5采用相似的编码原理,但同样的二进制序列在GBK和BIG5中可能有不同的含义，现有的Window9X系统中，当用户在浏览器中的域名部分打入汉字时，操作系统会将汉字的本地编码（GBK或BIG5，依Window版本而定）或UTF-8编码放在域名请求的包中发给其网络配置中指定的解析服务器。要域名服务器识别出域名是GBK或BIG5编码或UTF-8是很困难的。

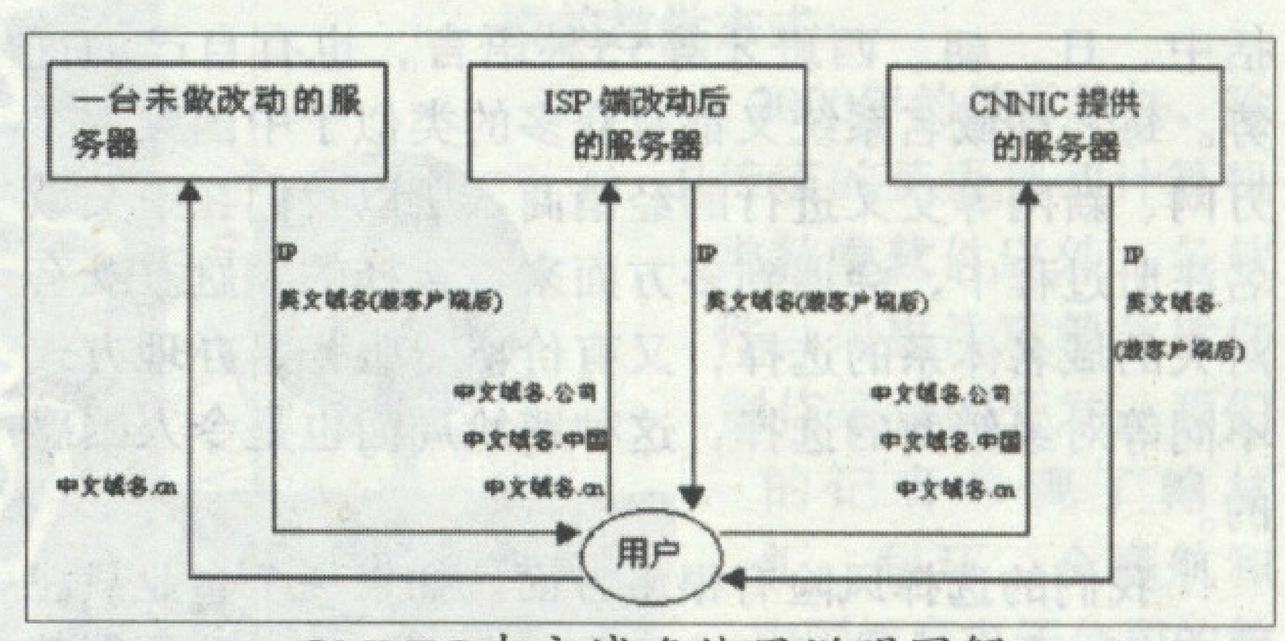
CNNIC此次更新的中文域名试验系统是两岸四地技术人员合作的结果。基本上解决了这些问题。

1.全球通用：CNNIC域名体系将同时提供“中文域名.cn”与纯中文域名（如“中文域名.公司”）两种方案。CNNIC的域名系统是在现有的域名系统上做最小的改变，以保证从现有系统到中文域名系统稳定、可靠、便利地过渡。该系统与现有域名系统兼容，并支持Unix、Linux、Windows等操作系统和各种通用浏览器。也就是说用户可以透过此系统顺利解析想要的中、英文域名，让用户在世界任何一个角落只要输入正确的中文域名皆可以顺利访问相应网址。

2.两岸互通：支持简繁体的完全互通解析也是CNNIC域名服务的一个特点。例如：一个大陆用户想访问台湾的网站，他完全没有必要在浏览器的地址栏中键入繁体字，而只键入大陆用户的简体汉字就可以了。反之亦然。

3.兼顾多种标准：从体系上讲，CNNIC域名体系完全与国际中文域名技术发展趋势保持一致，提供通用一致的服务器端平台，将与中文域名相关的本地化问题与服务端问题隔离。从选用的编码格式上兼顾了国际标准（UTF-8）、国家标准（GB2312、GBK）和工业事实标准（BIG5）。编码UTF-5、RACE 属于ACE，UTF-5、RACE 、UTF-8都是转化格式编码，UTF-8保证转化前后ASCII码保持不变，而UTF-5、RACE则可能不同，因此UTF-8编码保证了与ASCII编码的兼容性。目前微软Window2000已支持UTF-8，负责BIND工作的Internet软件联盟（ISC）也表示新的BIND将支持UTF-8。CNNIC体系结构可方便地适应中文域名技术的变化，兼容国际、国家标准。

在使用“中文域名.cn”时，用户不必安装客户端程序，用户所使用的ISP服务器也不用做任何的修改，就可以实现对中文域名的访问。如果用户要使用“中文域名.中国”，“中文域名.网络”等纯中文域名的访问，也可以不必安装客户端程序，只要为用户提供服务的ISP做相应的改动，或者用户改变自己操作系统的DNS的配置使用CNNIC的服务器。如果用户的ISP存在防火墙限制，用户不能使用本ISP以外的其他域名服务器，情况就会更复杂一些，发向本ISP以外的其他域名服务器的中文域名请求会被防火墙屏蔽，造成访问失败。对于这一问题，CNNIC可以为用户提供一个客户端安装程序，它不仅可以为计算机新手配置好服务器，也可以解决某些浏览器固有的问题，还可以将全中文域名以HTTP请求的方式发送出去，从而绕过防火墙。也就是说在HTTP上建立一个专用通道完成解析。



CNNIC中文域名使用说明图解

中文域名与中文网址

当人们一听中文域名这个词的时候，只要对互连网稍有了解的人往往会想到3721和它的中文网址。随着中文域名的逐渐升温，人们也越来越关注3721的前途。事实上，中文域名和中文网址是两个不同的概念。“3721”的创建者周鸿曾作过这样的比喻：你打车到一个地方，你可以告诉记者你去某某大街某号，这就好比域名，你也可以直接告诉司机去某某公司，这就是网址。而在生活中，大家一般爱选择后者。

在网络上最基本的是IP地址，IP的上一层是域名，域名之上就是网址，比如大众软件，它的IP地址是21 0.7 7.1 5 219，域名是http://www.popsoft.com.cn，而中文网址可以是“大众软件”，当你通过3721的中文网址软件在地址栏输入“大众软件”时，经过3721的服务器就把它转换为域名

网址是一层平行结构，所有的中文网址都在一层结构上；而域名是树形结构，分层的；而且域名可以支持其它服务应用，它不仅可以支持WEB站点的中文，还可以支持E-mai、远程登录、文件传输，中文网址是不能做到这一点的。中文网址则更象一个智能化的搜索引擎，因此即使有了中文域名，中文网址的也



有自己存在的价值。就象美国有了英文域名，它并没有域名本地化的需求，但一样有RealName从事类似3721的自然语言网址开发，并得到了微软和NSI的投资，希望开发出下一代技术标准。所以，中文网址并不会因为中文域名的出现而打折扣，3721目前在国内已经拥有了80%的市场，下一步他们将和浏览器产商合作，力争成为下一代中文网址技术的标准。

麻烦的注册，尴尬的选择

我们现在进行中文注册，主要有3大系统可供选择。一是CNNIC推出的方式，其中又包括中文.中文和中文.cn等；另一体系是美国的NSI的网络解决方案，是可以和英文域名无缝连接的中文.com，中文.net等域名；三是I-DNS推出的多语言国际域名体系，其中包括中、日、朝、西班牙等55种语言，也有自己的优势。每一种域名系统又都有众多的类似于中国频道、万网、新网等交叉进行的经销商，所以我们在中文域名注册过程中，会遇到多方面来自选择的尴尬。既有对大的域名体系的选择，又有价格、服务、办理方式不同等对经销商的选择，这种尴尬局面也是令人困惑的。

我们的选择风险有很多方面。如果一个企业只注册了.com或.cn，那么极有可能.net、.中国、.公司等其它域名被别人抢走，所以必须全方位注册，而且要想注册成功，得到正式域名，还必须在多家服务商同时预注册，才能有较高成功率。而且各域名注册体系的不相兼容，也使我们面临类似押宝的局面。如果一个在日本和韩国等地都有分公司的企业，为更好地开展当地业务，最合适的是在I-DNS进行注册，因为可实现非英语的多种语言的兼容。但如果注册不当，又和CNNIC的域名不兼容，会造成大陆访客无法进人网站，就会给企业造成巨大的域名损害。

在现在非常混乱的中文域名战中，将来必然有一种是占主导地位的，如果现在押错了宝，将来的麻烦会很大。现在各体系交错着的矛盾，既有经济的又有技术的，既有法律的又有“主权”的，扑朔迷离，胜负难料。中国的互联网发展，给用户造成了这样无所适从的混乱局面，以致许多人都抱怨注册太麻烦，选择太尴尬。

我们能管得了吗？

正如前面说的那样，中文域名自拉开序幕就伴随着浓重的硝烟味。面对NSI咄咄逼人的架势，国内各界反响强烈。信息产业部的一位专家曾指出，在《Internet域名系统通用顶级域谅解备忘录》中原则一栏提到，互联网域名登记服务应当执行这一政策：在任何登记委员会通用顶级域名中的一个二级域名，如果相同或类似于那种已在国际上知名且存在着可被证明的知识产权的字母数字串，那么该字母数字串只可以由那种可证明知识产权的所有人持有或使用。因此认为中文域名应由中国人来管理。国内中文域名混乱的情况，很快引起我国域名主管机关信息产业部的高度重视，11月9日信息产业部发布了《关于互联网中文域名管理的通告》，《通告》明确指出：在中华人民共和国境内，从事中文域名注册、服务或注册代理活动，应获信息产业部批准。未经批准，任何组织或个人不得从事中文域名注册管理、注册服务和管理。

此文一出，惊煞四座。于是一些媒体纷纷刊出《中文域名注册服务不是谁都能干》、《专家提醒用户在NSI注册中文域名可能无效》等文章。认为“鉴于信息产业部在11月9日正式发布通告，要求在中华人民共和国境内，从事中文域名注册、服务或注册代理活动，应获信息产业部批准。未经批准，任何组织或个人不得从事中文域名注册管理、注册服务和管理。否则视为违规行为，将比照国家有关法规和规章予以查处。由于该通告中将中文域名界定为包含有中文文字的域名，显然NSI推出的中文域名也在管理之列。到目前为止，还没有一家NSI的代理商向信息产业部提出注册申请。鉴于在前几日我国域名主管机构信息产业部有关官员曾明确表示反对由国外公司来管理中文域名，所以NSI的中文域名注册将很难获得信息产业部的批准。”

那么通告是否真的意味着NSI的“中文域名”就此完结呢？CNNIC办公室刘志江日前表示：“不会的，因为中文域名的技术必须是国际相关组织和专家共同参与制定，我们欢迎NSI为中文域名的技术进步提供建议，但中文域名的管理则必须是本地化，即由中国政府来管理。将在本月13日开幕的ICANN大会，我们将派人参加，到时会向ICANN提交关于中文域名管理权的建议，由大会来讨论。”

的确，中国用户使用我们自己语言的域名也要向外国公司注册，并由外国公司负责域名解析是不合理的。这不仅造成大量外汇的流失，更有甚者，还将对国家安全造成一种潜在的威胁。因此，中文域名注册服务不只是一个技术问题或商业问题，更是一个域名主权的问题。然而目前中文域名注册之争的胜负决定权依然不在我们手里，因为在域名解析上仍然由美国把握着主导权。因此希望通过行政手段来解决中文域名归属权并不现实，当前只有尽快形成一套中文域名解析的技术标准，并掌握在自己的手里，我们对中文域名才会有支配权。



中国电子教育的未来方兴艾



编者按：在这篇专题报道中，我们将介绍记者在2000年中国国际远程教育/电教多媒体技术、设备和软件博览会上的所见所闻。这些见闻展示了现代信息技术促进下中国电子教育硬件和软件的进步情况。在这些进步中，我们能够感受到现代教育观点正经历的巨大改变——教育不再是一种资历的获得手段，而是一种终身的提高个人素质的手段，教育过程是由"教"和"学"两方面互相促进的互动过程。这种改变决定了教学环境和教学方式的改变，同时促进了教育体制、目标和内容的改革。我们关注教育，因为归根结底，教育决定了我们每一个人的未来以及整个国家的命运。

这是一座山区学校，有30个不同年龄的孩子从相距遥远的住处赶来上课。他们分6个年级，只有一个老师。然而，孩子们和老师都没有感觉到学习的困难。一整套完整的技术设备保证他们可以通过网络和其它学校同年级的孩子一起接受教育。于是，学生坐到自己的显示终端前，根据自己的学习进度选择相应学习内容，在点击了几个按键后，他找到了关于该内容的详实资料：教学课件、习题以及扩展信息。在观看了两遍教学课件后，他遇到了问题，便马上将问题发布在网络上寻求答案。与此同时，现实中的老师正在网络里与同行交流经验，并得到了一份达标测验的试卷和即将有一次全国比赛的消息。

以上所叙述的不是科幻小说中的场景，而是我国电子教育的远景设想。远程教育和校园网络的建设，将使越来越多的学校和学生受益，从而改变教育资源分布不均所引起的浪费和重复性投资。

这一切当然要归功于计算机和网络技术的飞速发展。多媒体教室、电子图书馆、交互点播系统等等构成了庞大的电子教育体系。该体系将使教育更普及和适用，给中国教育带来蓬勃的活力。

向教师提供更多的教学软件制作手段

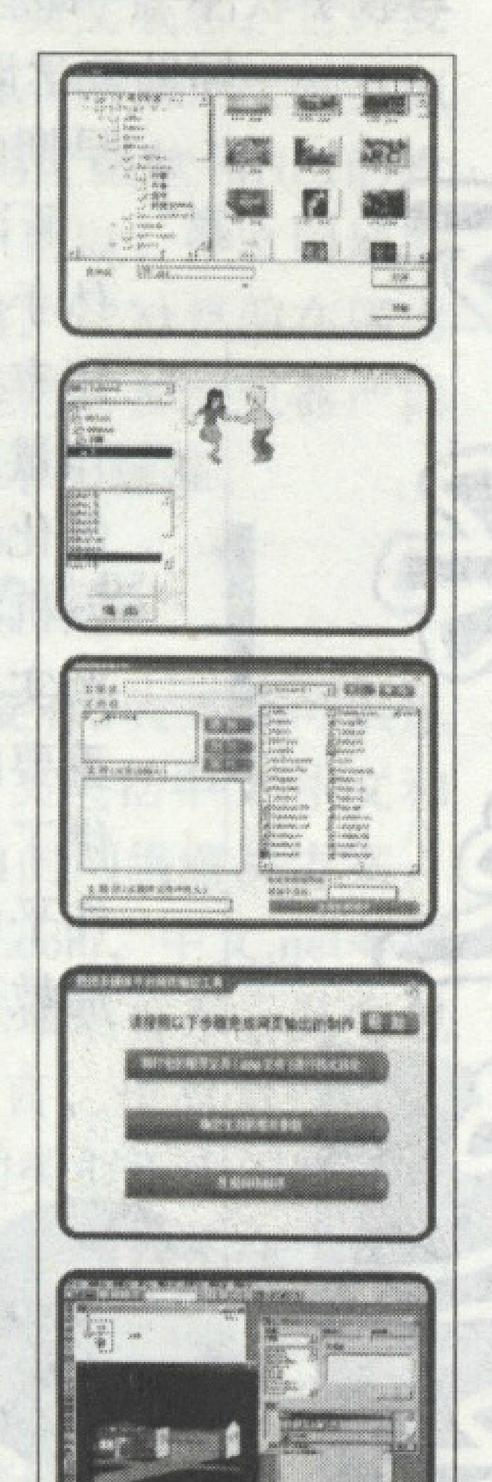
这是整个电子教育体系中最基本也是最重要的一环。没有好的教学软件，电子教育就仿佛无米下炊的小媳妇，再有好的解决方案也无法实施。90年代中期教育部门开始鼓励任课教师根据教学实际情况自己编写教学软件——即教学课件，由此产生了CAI（计算机辅助教学设计）和全国教学软件比赛。

早期的教学软件，只是简单的"教案搬家"，所谓计算机、投影仪、录音机等多媒体手段的综合利用也只是空谈而已，利用率很低。而且大多数多媒体课件，工作量巨大，制作不便，只能由少数专业电化教师来制作。随着专业教学软件研发机构水平的提高，教学软件越来越新颖实用，摆脱了呆板生硬的形象。更为重要的是，研发机构向一线任课教师提供了简单易学却功能全面的教学软件制作平台，使电子教育方式真正介入到普通教育之中，并可能从辅助手段变为主要的教学方式。

2000年的教学软件，除了传统的英语类和计算机类教学软件以外，各软件公司更注重教学软件制作平台的开发。我们的记者参观了翰林汇、科环、金海航和中国教育电子公司的教学软件制作平台，并尝试当场制作教学课件，各个平台都具一定的可操作性——经过短期训练后，教师可以单人利用这些平台制作出图文并茂、活泼生动的教学课件，这不能不说是教学软件制作上的进步。

这4家公司的软件制作平台都突出了多媒体的特点，将专业的制作平台和工具整合在一起，提供从素材检索、图像处理、声音处理，到课件制作以及最后课件输出的一整套解决方案，只是在细节和界面设计方面有所不同。信息技术的高速发展首先冲击软件公司设计人员的思维，促使他们改变产品的类型，因而，软件制作平台有了单机版和网络版的区分。即便是单机版设计出的课件，也可以随时放到网络中去。

老资格的翰林汇软件公司，长期进行教学软件、教辅类工具以及其它教学设备的研发工作。他们的教学软件制作平台称为“多媒体课件制作系统”，这是一套以完全汉化的Authorware为程序制作核心的软件，采用图标－流程线的编程方式，支持分层模式绘制或修改图形。系统有多种绘图工具，批处理功能，动画制作功能，可以进行图文混排，对图形、动画文件进行编辑和处理。同时，系统支持多种形式的声音录入，包括播放音乐CD和MIDI文件时的录音，对声音文件进行编辑和批处理。在程序制作方面，该系统全面使用程序流程形式，制作课件的思路和程序合二为一，所有课件都可以包装为可执行文件，脱离编辑系统使用。系统提供了多种模板和例程，引导初学者迅速掌握制作课件的方法。素材方面，系统有大量FLC格式动画文件、JPG格式图形文件、声音素材以及各学科常用素材资料。

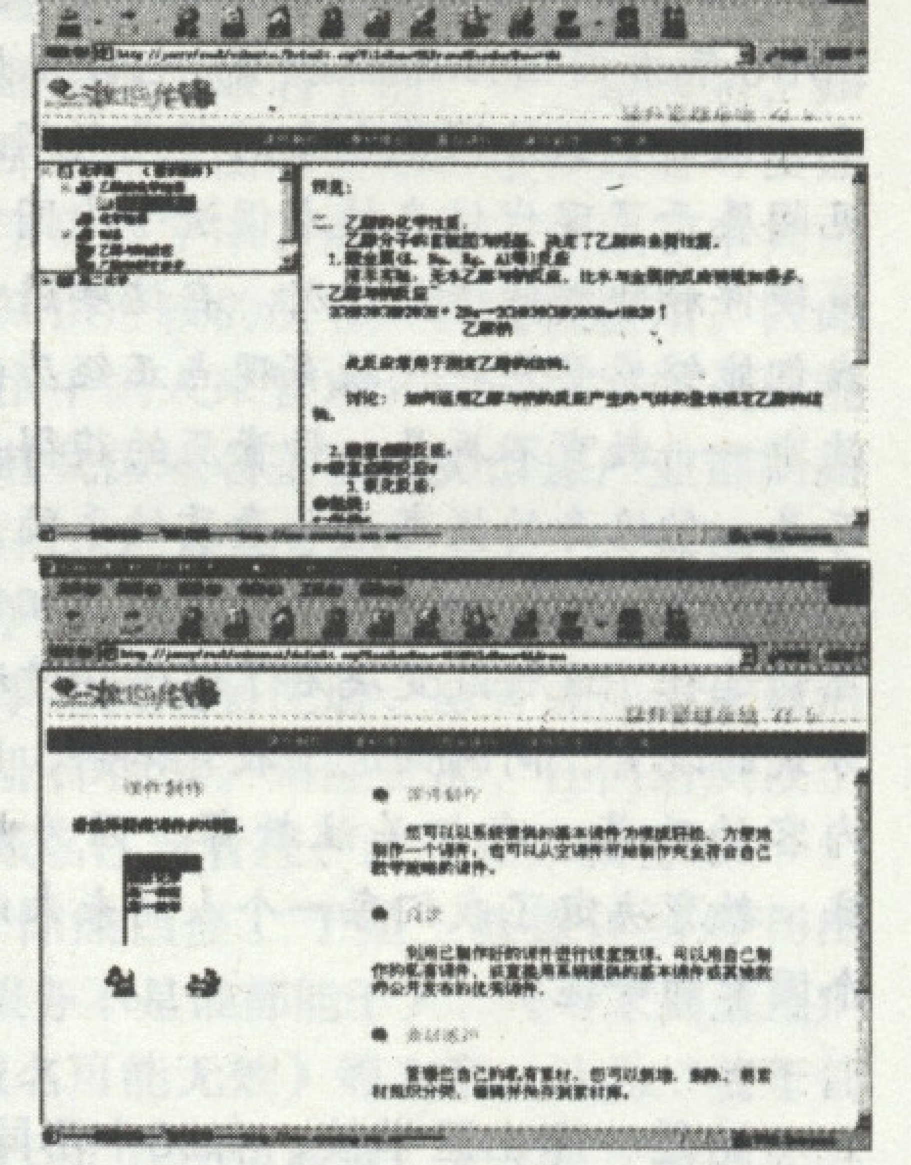


系统有3种输出方式，即安装输出、网页输出和视频输出，保证了课件可以不限于该系统的使用，可以将课件制成网页展示，或者将演示过程制成视频资料。

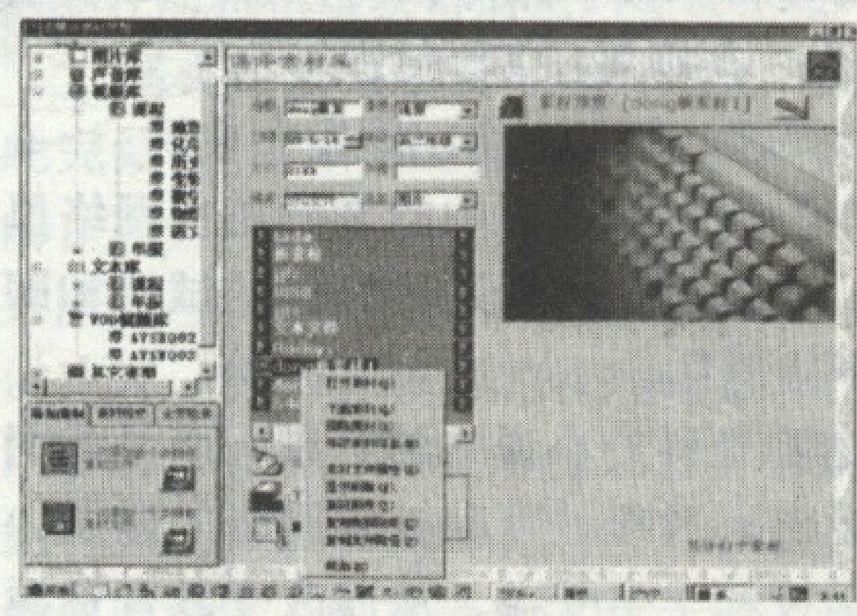
金海航公司则提出了“日常教学电脑化”的概念，设计思想是希望计算机像黑板和粉笔一样成为教师的日常教学工具。该理念在他们的教学系统软件中是这样体现的：提供课件编制模块，教师直接从服务器中调用素材，或者利用多媒体素材编辑工具把从CD机、VCD机、录音机、录像机和扫描仪现场采集的素材录入计算机。教师将素材组合成以页为单位的多媒体课件，上传到服务器保存。教师或者学生随时可以利用校园网上的任意一台计算机点播课件，也可以将课件制成光盘形式。



科环软件的电子备课系统，为教师提供课件组合工具（素材树和课件树），生成课件采用HTML格式，完全基于WEB方式实现，从课件制作到素材维护到课件查询和课件应用，用户只需一个浏览器便可完成操作。这个系统适合在校园网环境下使用，并能平滑扩展到Internet环境。系统管理员可编辑、增改系统的基本素材和基本课件，教师可编辑个人素材库，对自己的私有课件编辑修改。素材库开放设计，可以不断地更新换代。



中国教育电子公司的网络多媒体课件系统，提供对课件资源、课件素材资源方面方便有效的管理。课件制作方面，有全中文界面的课件制作工具，丰富的常用素材，可以根据用户习惯集成调用其它已安装的制作工具，比如Authorware、PowerPoint等。管理软件对课件及素材进行统一的维护管理，统计查询点播等，比如按照用户进行分级权管理，不同级别的用户拥有不同的极限，保证了学校课件和素材的安全有效利用。



校园网和校园网群的建设

网络提供了资源共享和管理上的便捷，对于学校，网络的推广可以为教育者和被教育者两方带来新的校园生活方式，比如：高速的声像和资料连接，让所有的课堂和学生彼此间不再孤立，外部世界变化的信息扩展学生的知识面，学生在网络上锻炼发现和分析信息的能力；师生以及学生和学生之间建立起彼此协作的关系，学生随时能够通过点播或者实时交互式



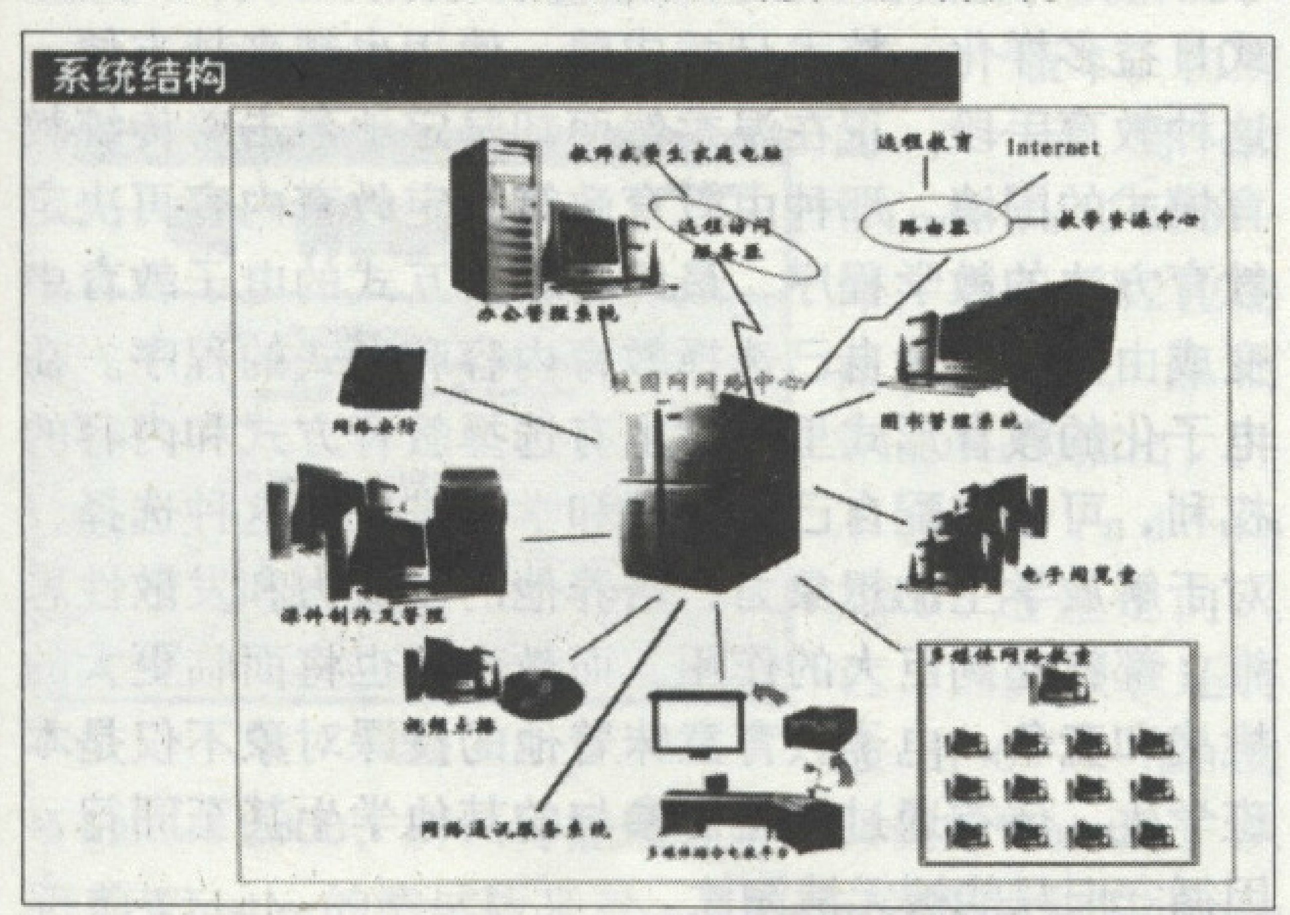
视频连接学习高年级甚至外校的课程；因故离校回家的学生，可以通过网络和在校学生一起学习；教师有了更多和学生交流以及和同事交流的机会，充分探索教学新方法。

随着教师课件制作能力的提高，现代化电教设备利用率的提高，交互式教学方式的推广，校园网的建设就将摆上学校的日程安排。校园网和校园网群是整个电子教育的中间环节。据记者了解，校园网群指局部地区学校之间的组网，它有别于局域网，是为了适应现在带宽和普通学校实际情况而提出的过渡性解决方案。校园群可以更大规模地共享资源，同时为接入国际国内互联网创造条件。

在今年各软件和电子公司推出的校园网解决方案中，记者看到有用最新技术装备的多媒体教室、图书管理系统和电子阅览室以及视频点播系统。无论哪一种校园网解决方案，都以拓展网络应用范围，使学校各种资源配置更优化，实现局域网、广域网上的远程和交互教学，创造更高效、更多元化的教学方式为设计方向。方案同时考虑到学校资金和专业人才的实际情况，推出务实的产品。许多方案可以为学校定做校园网，各功能模块既可以挂在学校工作台下使用，又可独立运行，切实为广大中小学校解决教学应用中的各种实际问题。可以说，校园网在2000年显得更实用，更人性化。

以中国教育电子公司的校园网为例简要说明校园网的主要构成特点。

这个校园网的方案采用Internet/Intranet技术，提供快速以太网、千兆网和ATM网等多种园区高速主干网供选择，可以有多种灵活方式接入因特网。

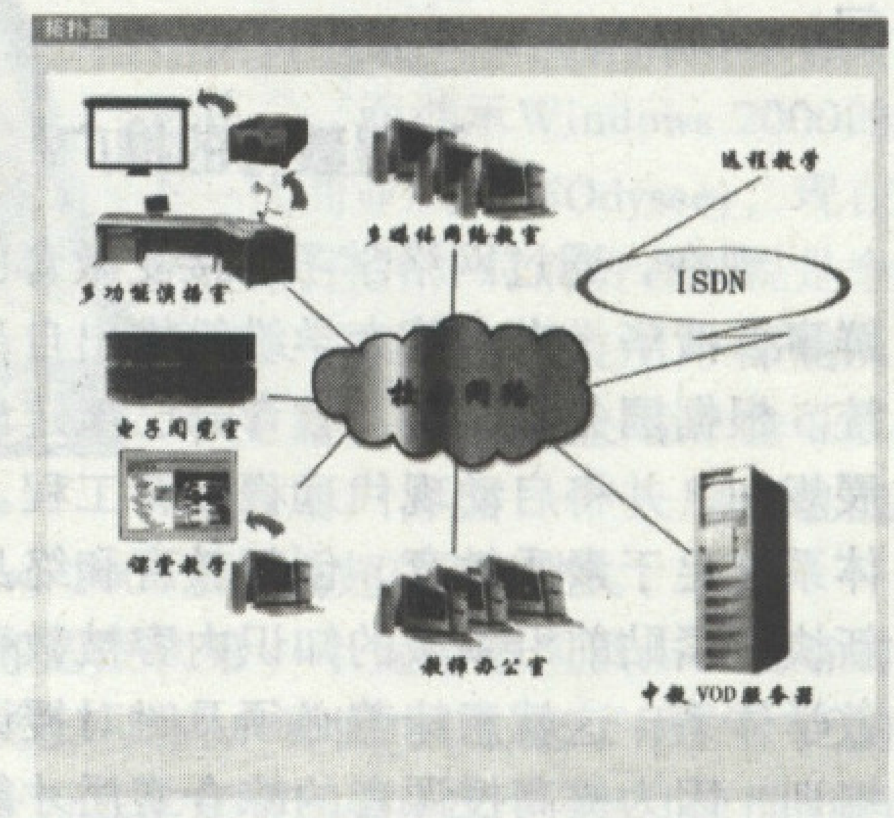


办公管理系统在Windowsnt操作系统上，以SQL Server为平台运行的，采用客户端/服务器和浏览器/服务器相结合的设计标准。整个系统分为校长查询、学生管理、成绩管理、课程管理、教工管理、财产管理等13个模块，包括了校务的方方面面，简化繁琐的日常办公管理工作。

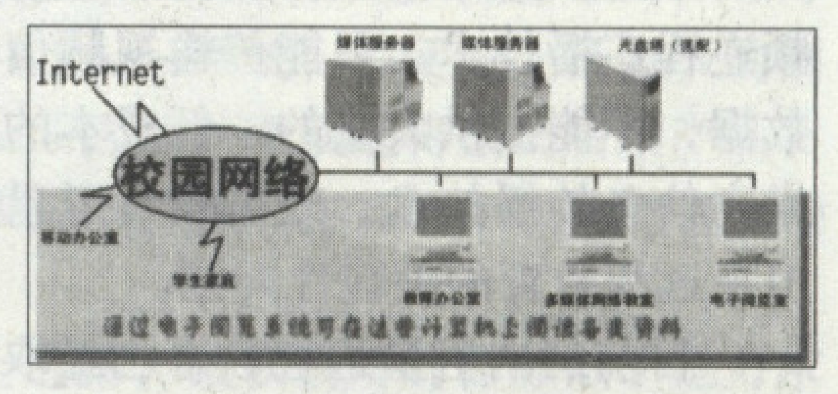
教学管理系统针对课件及课件素材进行开发、管理和应用，提供对课件资源、课件素材资源的管理维护，是校园网中相当重要的部分。一般的教学管理系统集合多种课件制作平台，方便调用Authorware、PowerPoint、方正奥斯、几何画板等软件，支持各种多媒体素材文件格式（图片、声音、视频、各类文本、超文本文件、视频点播）的播放和管理。这个系统保证了课件及素材全校范围内的资源共享。

多媒体网络教室是电脑教室、语音教室和电视教室的集合体，软件版可以将课堂扩大到整个校园，进行虚拟课堂教学。它的功能包括广播教学、屏幕监视、遥控辅导、网络影院等。

视频点播是近年新兴的视频传送技术，它可以使多个用户同时根据自己的需要，使用电脑通过计算机网络观看高质量的视频节目。视频资料存储在服务器的视频存储器中，用户不需要录像机、VCD机和闭路系统，可在任意时间选取存储器中的视频资料。视频点播技术在校园网中主要应用在多媒体课件的制作和点播、交互式多媒体课堂、电子阅览室等方面。尤其学生可以利用该系统查找文本和视频资料，进行自修。

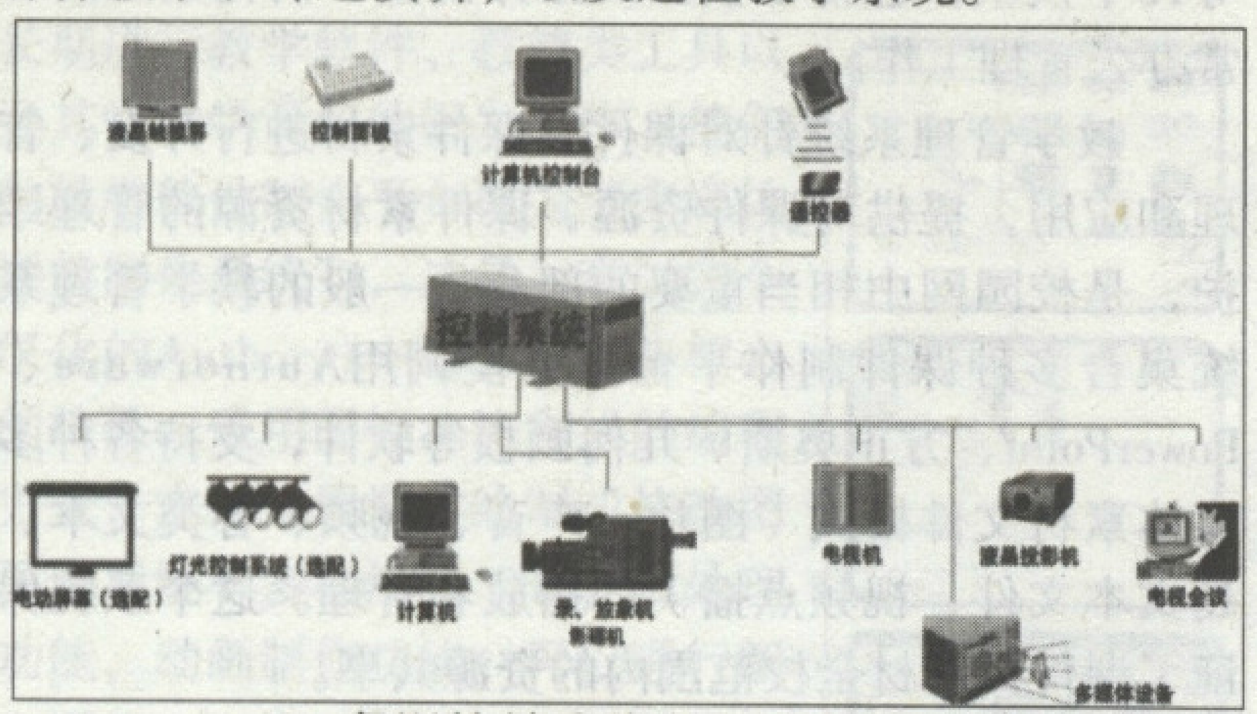


图书管理系统提供图书编目、图书检索、电子图书、网上阅览等功能。电子阅览室则向用户提供资源搜索、阅览、交流方式；资源包括了普通文本、各种office文档、各类图像、视频和声音，以及网上的超文本、midi音乐及视频点播；用户在查阅资料的同时，还可以随时发表自己的文章。



其它系统还有：校园网通讯服务系统，该系统包括学校主页、电子邮件、电子公告板和虚拟Internet信息服务，方便学校内部和外界的交流沟通；多媒体综合电教平台，将计算机、录像机、影碟机、语言编辑系统、投影机、视频展示台等有机结合起来，进行多

媒体教学、专题演讲；以及远程教学系统。



多媒体综合电教平台结构

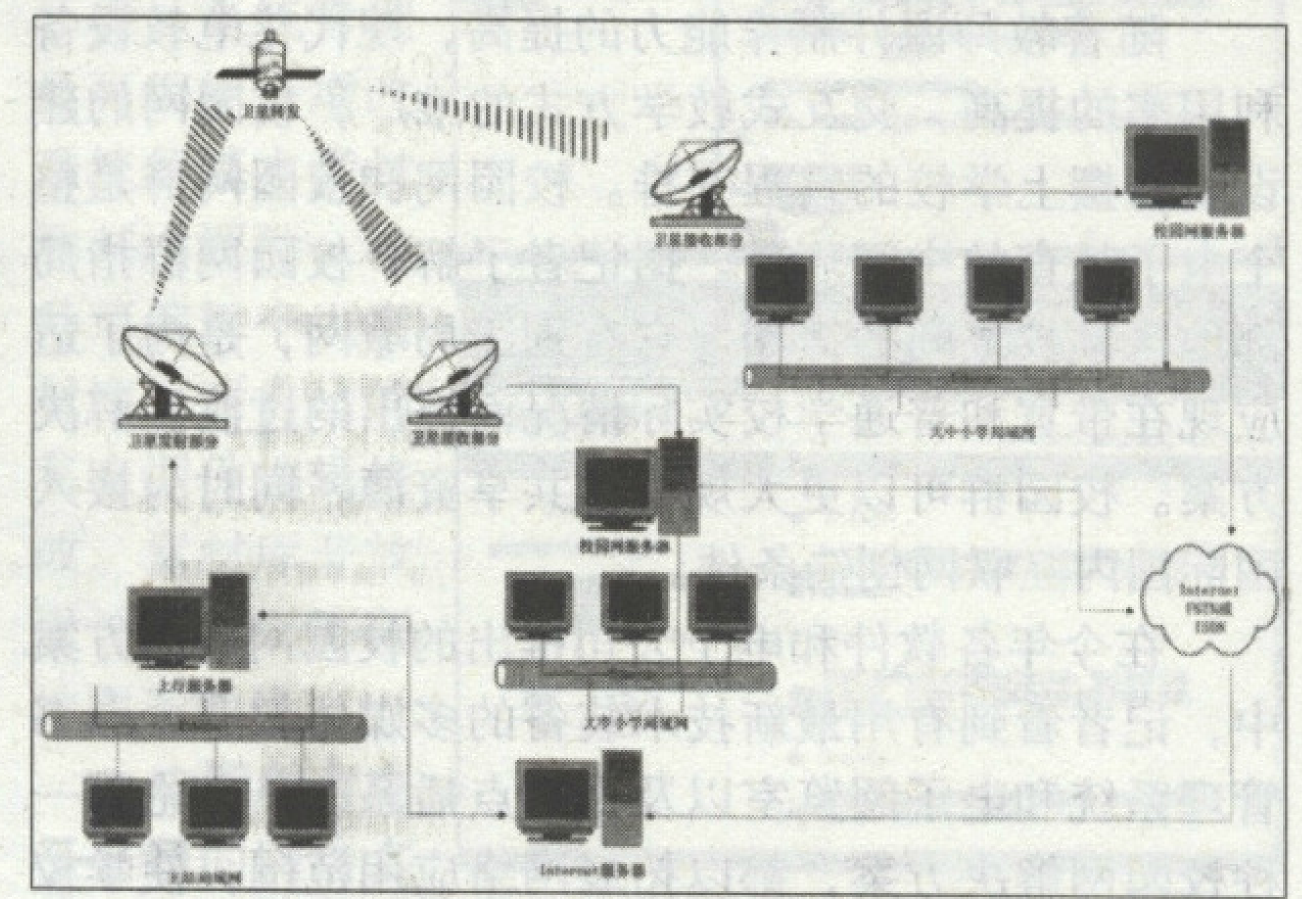
当然，以上只是一家公司的校园网方案，有它独家所长的技术。不过综合来看，虽然各家公司校园网的叫法不同，技术有差异，但总体思路却大同小异。这给作为最终用户的学校带来很大的比较和选择空间。

远程教育的推广

现在，通过网络学习、接受教育已经不是什么新鲜事，清华、人大等大学纷纷推出自己的远程教育系统。根据国务院文件，教育部已拟定出远程教育的发展规划，并将启动现代远程教育工程。现代远程教育体系立足于素质教育、创新教育和终身教育。大量更新快、紧贴前沿领域的知识内容被教育部纳入中小学教学体系，这就意味着必须及时对授课教师进行知识培训，因为提高授课者的综合素质才能更好实施对学生的教育。而这种培训应用宽频远程教育体系进行是最经济与快速的。

当然，还是一切事情要从国情出发。发展远程教育，对于幅员辽阔、地理环境复杂的我国来说，必须要有一个费用低廉、效果稳定的专业平台。卫星传播无疑是比较好的形式。现行的卫星电视网采用单向视频逆程广播技术，只能传输视频信号和少量的多媒体数据，不能提供大量的、低成本的多媒体数据传输。提高信息传播技术，改造现有卫星电视教育网是开展卫星远程教育的关键性问题。

目前国内卫星远程教育已经取得了不小的进展。腾图远程卫星教育网利用大功率的KU转发器传送远程教育和多媒体数据，提高空间频率资源利用率，降低了传输费用，卫星下行速率也为之提高。腾图远程卫星教育网的宽带技术体系，由宽带卫星广播、局域网延伸、有线电视延伸与Internet结合而成。卫星教育网的内容则是适合宽带传输的信源整合方式形成的分类频道：中小学基础教育、中小学素质教育、继续教育、政策法规、走进名校、健康乐园和休闲娱乐。腾图远程卫星教育网计划1年内在全国各大、中小学建立5000个以上的卫星网校，提供宽带内容、卫星宽带广播、地面接受系统、终端设备等软件和硬件的一揽子解决方案。



腾图远程卫星教育网网络拓扑结构

中国园丁网（www.teacher.net.cn）则是以中国教育和科研计算机网（CERNEI）和卫星视频传输系统为基础的远程教育网络，主要服务对象为中小学教师。园丁网开发适合中小学教学需求的教学软件，建设多媒体网络数据库系统、多媒体备课系统和授课系统、教师网络培训系统、虚拟社区等栏目。

远程教育技术的发展，将使远程教育得到长足的推广，以此加速知识传播，扩大教育规模，改变我国教育在不同地区发展不平衡的状况。

正如网络不可阻挡地走进我们的生活一样，电子教育也不可阻挡地跨过中小学的大门。电子教育的形式日益多样化，技术日益成熟，使用也越来越方便。这种教育手段，正在温柔然而却坚定地轰击着传统教育模式的围墙。那种由教育政策决定教育内容再决定教育方法的教学程序，最终将在交互式的电子教育中变成由受教育者自己选择教育内容和形式的程序。在电子化的教育形式里，学生有选择教育方式和内容的权利，可以支配自己的时间和学习进度。这种选择，对于解放学生的想象力，培养他的创造力和发散性思维，都将起到巨大的作用。而教育者也将面临更大的挑战和竞争，电子教育意味着他的授课对象不仅是本班学生，还有通过网络而参与的其他学生甚至同行，因循守旧只能被无情淘汰。

当然，电子教育不是一天就能普及的，目前我国还处于起步阶段。但是，我们看到了技术将要和正在给传统教育带来的改变，这种改变将影响中国的未来。

探索Windows 2001

安徽 李红

Windows 2000刚刚发布，微软就在开发其后继产品Windows 2001（产品代号Whistler），Windows 2001就是传说中的Windows Whistler，微软在.net计划中称之为“下个版本的Windows”，它将是第一个同时包含消费型和商业型操作系统代码的Windows，采用基于XML的全新用户界面（被称作“视觉风格”）。微软在今年7月中旬召开的“专业开发者会议2000（PDC）”中曾展示Whistler第一个公开预览版（build 2250）。

Whistler基于Windows 2000的内核，从本质上来讲，因为Windows 2000属于Windows NT5.0，所以实际上Whistler应该称作Windows NT5.1（如图1），也许明年正式出版时，又会改名为Windows.net 1.0。

Whistler同时支持企业（提供服务器内容的商业应用）和个人用户（满足家庭消费应用），与Windows 2000一样，Whistler也将有Professional、Server、Advanced Server、DataCenter Server等多个版本。初期的产品将和Windows 2000一样，是个纯32位的操作系统，然而Whistler的推出，并不会使Windows 2000迅速走向灭亡，因为微软还将推出64位的Windows 2000，所以可能还会出现64位的Whistler。从目前Whistler的测试版来看，Whistler就象当初Windows 95升级到Windows 98那样，更多的是对原Windows 2000系统的修订，并非象Windows 2000那样，完全抛弃Windows 98的内核、基于NT技术进行全面升级。因此，我们可以认为Whistler不是彻底重写了Windows 2000，而只是在细节上对其进行了调整，例如个人版的Whistler所做的改变主要是针对用户界面进行调整，采用了“视觉风格”界面，可以自己定制用户界面，使用户操作更加方便。总之，Whistler不象NT4到Windows 2000那样，本质上有那么大的飞跃，它的地位应该相当于NT5.1。

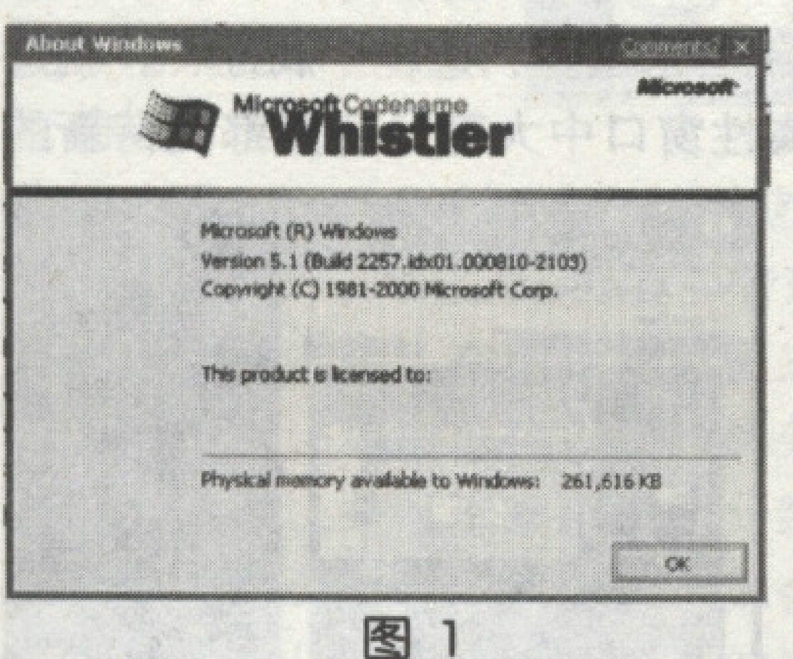


图1

来龙去脉

早在今年一月底就曾传出消息：微软取消了Neptune和Odyssey的研发计划，将其合并为Whistler，且把新操作系统命名为Whistler（Whistler是位于British Columbia一座滑雪名山的名称）。在Whistler之前，微软一直是把Windows的消费版和商业版分开设计的，消费版的下一代Windows名为Neptune，而继承Windows 2000的下一代商业版称作Odyssey，现在把它们合并，对消费者来说是个福音，可以使每类用户都能从中受益，比如商业用户也可以有多用户界面，个人用户也能够体会到Windows 2000系统的超强稳定性。

Whistler将是微软第一个完全适应其.net战略的Windows操作系统，其用户界面(UI)引起了用户广泛的关注，最新编号为2267的Whistler比今年8月份推出的2257 Alpha测试版稍微稳定一些，但还存在着同微软自己的应用程序和第三方应用程序的可视化兼容问题，10月25日微软公司将推出Whistler的Beta 1测试版，估计会首先解决与微软应用程序的兼容问题，以后几个月将会解决遗留的所有问题，根据计划微软将于明年第二季度向制造商推出Whistler的正式版，2001年9月份开始向用户零售Whistler系统，以便赶上圣诞节的销售旺季。而在Whistler之后，微软还将推出后续产品，其开发代号为Blackcomb，预计在2002年或是更晚一些时候正式推出。

另据可靠人士透露，微软最终的目标似乎是力求Whistler操作系统和Office 10之间的最优化配合，Office 10（最近又更名为Office 2002）是Office 2000的下一代产品。微软计划于2001年正式发布Office 2002视窗办公软件，这可能是微软又一个第一批基于.net的软件，即服务(software-as-a-service)的办公套件。

因为微软的追随者众多，这些用户都是跟随微软从Win 9X/NT/2000一路升级下来的，明年微软就要推出Whistler了，也许大家对这个未知的操作系统会感兴

趣，为了先睹为快，下面介绍其有关情况。

登录和关机

启动Whistler，第一印象就是登录界面变了（如图2），崭新的登录界面与夭折的Neptune很相象，在登录界面中系统为每个用户提供了代表图像，您可以从中选择一个，目前测试版自带5个图像，也可以添加自己的图像文件。

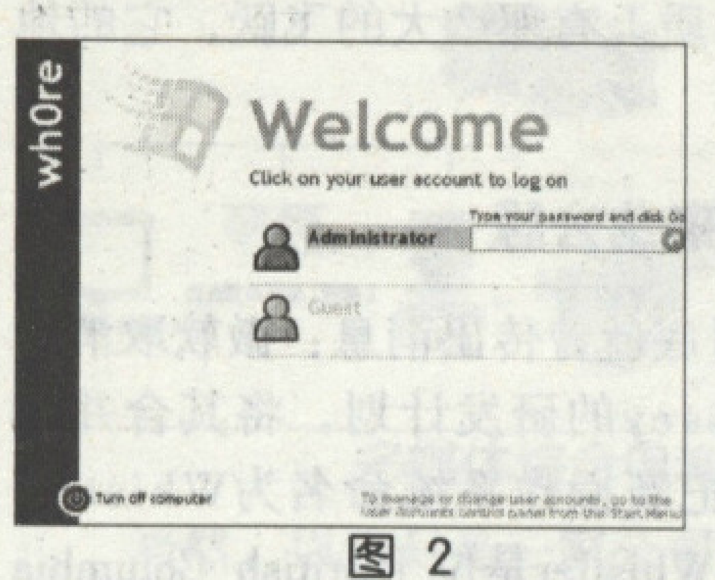


图 2

Whistler的关机界面也一改以往的下拉菜单方式，变成链接按钮方式（如图3），显然在提醒您这不是Windows 2000，而是Whistler。

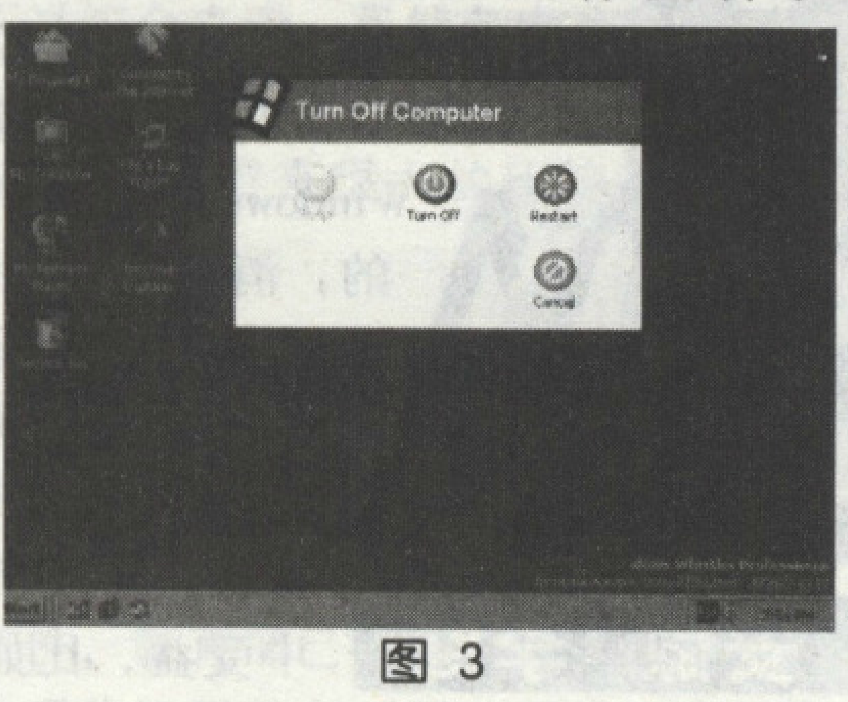


图 3

桌面

为了应付.net战略和不同用户的需要，Whistler引入新的XML操作界面，其界面跟系统是分离的。Whistler在保留原来“开始”菜单的基础上，具有新的“开始”菜单，微软称其为“开始面板”（如图4），目前测试版将其隐藏了，估计微软计划用这种全新的“开始面板”，逐步取代沿用多年的“开始”菜单，这将是Whistler的重大改变之一。此外，Whistler还有新的“开始页面”，它将取代原来的活动桌面，测试版也将其隐藏了。从测试版来看，Whistler吸收了Windows Me和Windows 2000 Professional的所有优点，安装过程仍保持Windows 2000的风格，很多文字还是Windows 2000的字样，但界面有改变，比如无边框的任务栏、显示属性、任务栏属性等等，在下文中我们可以看到这些变化的详情。同Windows Me一样，Whistler的“我的图片”，已成为图片默认保存路径，地位提高到与“我的文档”相同的位置，并且在开始菜单的“My Places”下有入口（如图4）。“我的图片”文件夹现在内置与数码相机和扫描仪链接，而且还可以将目录下的所有图片用壁纸形式进行幻灯播放。同Windows Me一样，BMP图片不再由“画图”程序打开，而是由Whistler附带的新的“图片预览”程序打开。Whistler的桌面和图标与Windows 2000完全一样，只是新增“File a bug report”图标，以及屏幕底部原来显示“Windows 2000 Professional”的地方，现在显示Windows Whistler Professional字样以表明它们的不同。

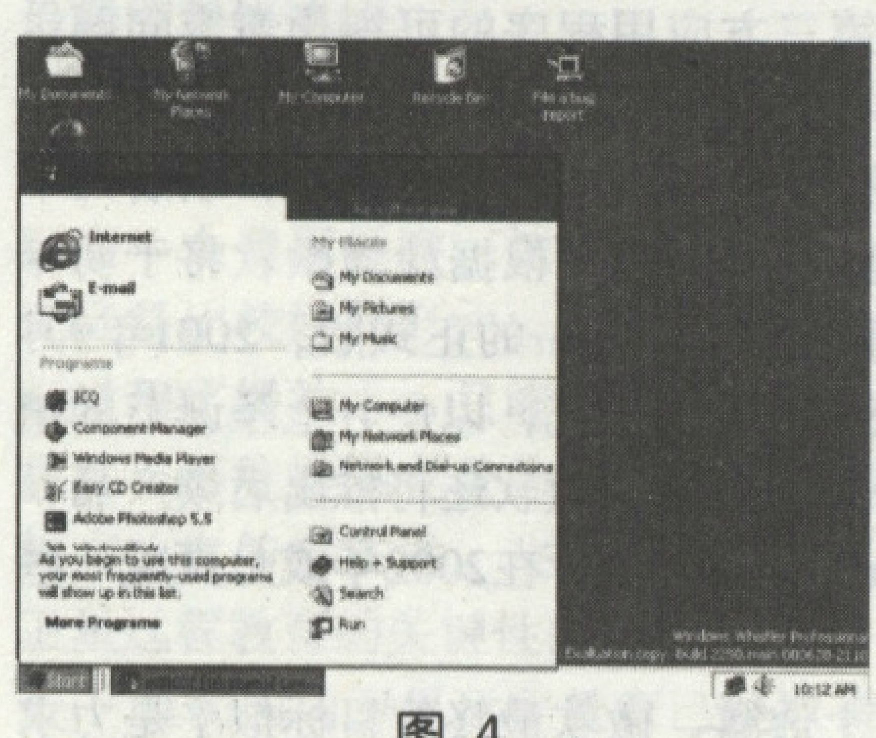


图 4

任务栏和开始菜单属性

右击Whistler“开始”按钮，弹出“任务栏和开始菜单”属性，而Windows 2000是左键单击“开始”，选择“设置”/任务栏和开始菜单，打开该属性的。Whistler的任务栏和开始菜单属性发生了重大改变，新增“任务条”选项卡、“Clean up the notification area”（如图5）和“个性化菜单”，在“个性化菜单”中有个选项允许你隐藏系统托盘处图标，如果系统托盘处图标太多，就可以启用它来隐藏图标，避免图标太拥挤而使系统托盘区占用过多的空间。

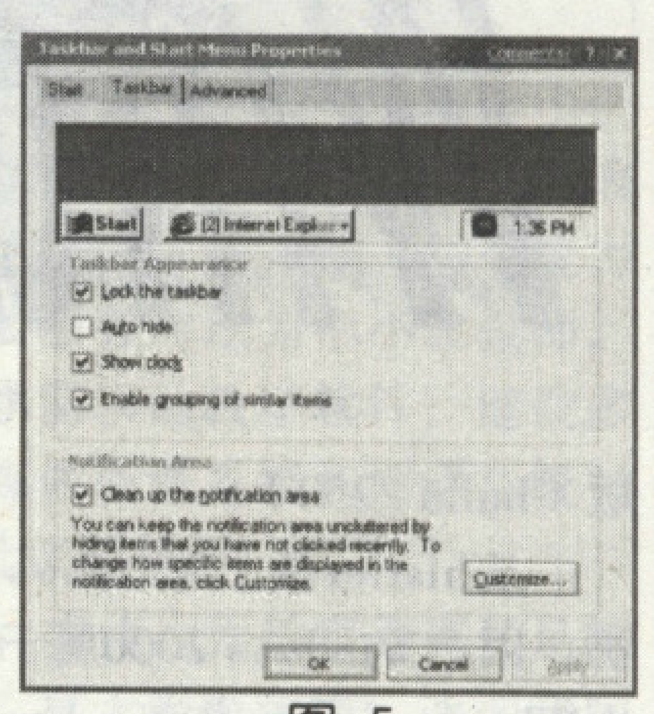


图 5

显示属性

在Whistler桌面上右击鼠标，选择“属性”，就进入显示属性，显示属性窗口中大部分功能都支持新的用户界面换肤功能（即视觉风格）。“显示属性”的第一个选项卡是“桌面主题”，在“Windows Theme”下拉菜单中可以设置桌面的外观（如图6），按“主题设置”按钮会弹出另一个对话框，里面有“高级显示和桌面主题属性”，有网页选项卡和特效选项卡，网页选项卡可用来添加、移除活动桌面项目，后者一般用来控制桌面图标等。“显示属性”中的“背景”和

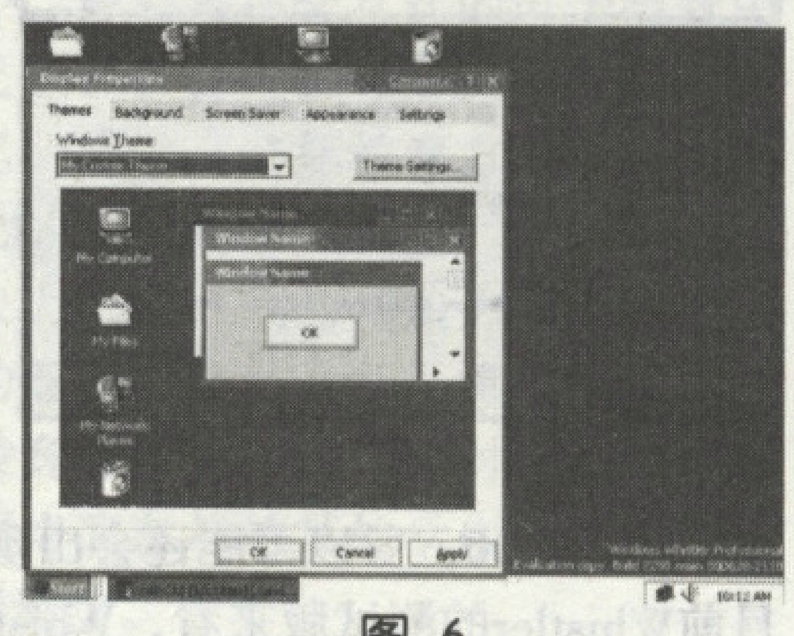
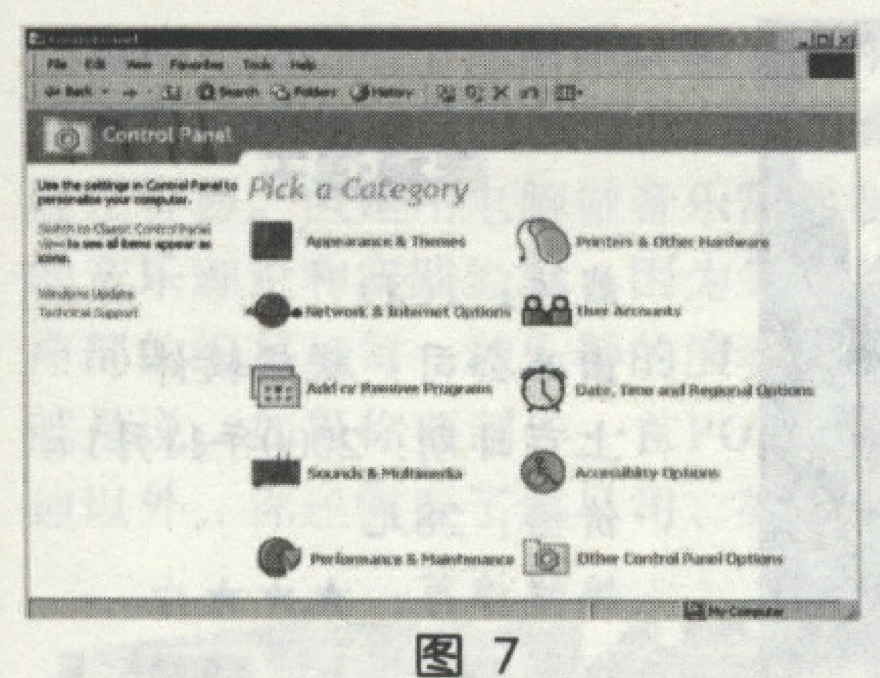


图 6


图 7

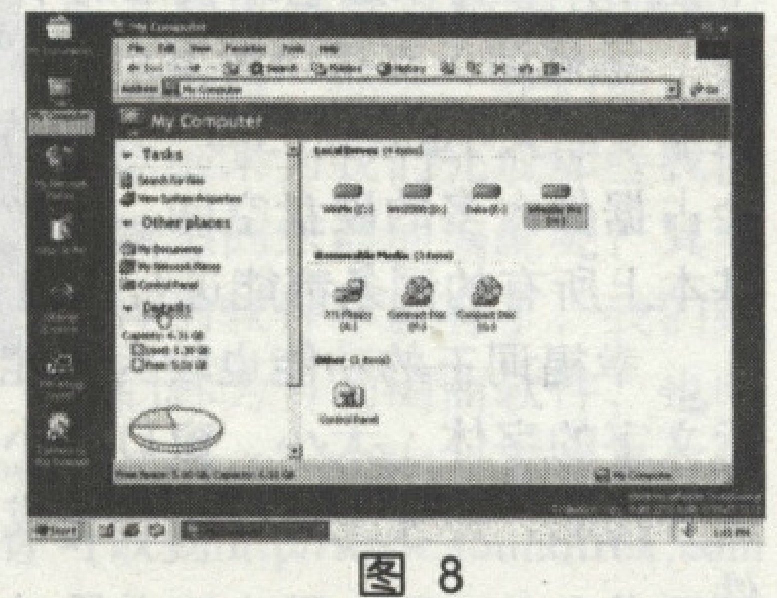
“屏幕保护”选项卡与Windows 2000的没什么区别。“显示属性”中的外观（Appearance，如图6）选项卡，提供了视觉风格功能，您可以选择视觉风格，用它来设置界面，看来微软已经把如今流行的Skin（即软件换肤）技术也应用到操作系统中了。

控制面板

默认情况下，Whistler的控制面板采用全新的“简易控制面板查看”模式，类似Windows Me的HTML风格（如图7），有10个大类，每大类下又有小类列表，其中有多个任务，如果您怀旧，还可以重新选择将它改为“标准控制面板查看”模式。

资源管理器

默认情况下，Whistler的资源管理器采用新的网页查看方式，资源管理器中新增了许多图标，例如把搜索文件、查看系统属性归于“任务”，把原Windows 2000资源管理器中的我的文档、网络邻居、控制面版归于“其他位置”，还有“详细描述”等（如图8）。“详细描述”用来显示正在执行的项目信息，假如您选中了C盘，“详细描述”下就会显示C盘空间情况的饼图。另外，Whistler的资源管理器中还取消了“小图标”浏览方式，在图标查看模式中新增了“以群组显示”选项，该选项可以将图标分组排列，假如您启用了该选项，并且选择按类型分组排列，则所有图标将会按类型分布在各组中，例如会有文件夹、应用程序等分组。从资源管理器界面的诸多变化中，我们可以看出微软正在力图使Whistler具备网络化风格，相信用不了多久，Whistler就会完全融合Internet，成为名副其实的.net操作系统。


图 8

Internet Explorer

Whistler测试版中的Internet Explorer和Outlook Express都升级到了5.6版本，不过功能上与5.5版本好象没有什么改进。

除此以外，在Whistler专业版中还包含远程服务功能，现在称为“远程桌面”，不过个人版没有该项功能。利用该功能，其它PC可以轻松连上Whistler服务器，存取上面的共享资源；网管还可以利用该功能连上某个工作站进行远程管理，存取工作站上资料等，对操作人员进行技术指导，再也不用网管亲自赶到现场，就可以排除工作站上的故障了。不过该功能对某个用户，在同一时间内只支持一个连接，你不能用同一个帐户多线程连接Whistler服务器。

内部特性

除了界面上的变化以外，Whistler的另一个重大特性是改进了系统对DLL文件的管理，彻底解决了Windows的老难题“DLL陷阱”！当我们安装各种软件时，经常会向系统目录中拷入一些DLL文件，把这些共享数据库“升级”成软件自己的版本，这样就会导致其它程序甚至Windows本身都无法启动。Whistler采取的策略：不是禁止安装应用软件的DLL文件，而是分类管理。当系统内含的DLL文件和应用软件安装的DLL文件两者版本不同时，Whistler就会自动分开接管，使得系统目录中任何现有的DLL文件都不会被覆盖。当系统和应用软件运行时，再自动匹配，调用各自的DLL文件，这样就能避免了DLL文件版本不一致所带来的问题。例如我们使用Windows 98时就有过这样的经历，原来Windows 98菜单等显示界面上的汉字都是正常的，可一旦安装了某个英文软件后，Windows 98界面上（包括各种中文软件界面上）的汉字都“面目全非”，这就是因为安装英文软件时，英文软件的DLL文件覆盖了Windows 98系统的DLL文件，所以系统显示中文时，就会误认为系统目录中的该DLL文件还是原来的DLL，显示中文时调用它当然不能正确显示汉字。Windows 98和Windows 2000都会出现这种情况，如果使用Whistler就不会出现此类现象，微软在描述这种新变化时许诺让软件“安装一次，运行一生”，表示该功能可以将每个应用程序完全隔离。

结语

总的来讲，Whistler很象是一个有着Windows Me改进界面的Windows 2000，既象Windows 2000那样超强稳定，又象Windows Me那样使用方便，彻底解决了“DLL陷阱”问题，捆绑了IE 5.6版本，同时能够很好地满足商业用户和个人用户的需要，是一个值得期待的21世纪视窗操作系统。

晶合实验室

新品初评

XINPINCHUPING

网页大师

载体：1CD

出品公司：联想软件

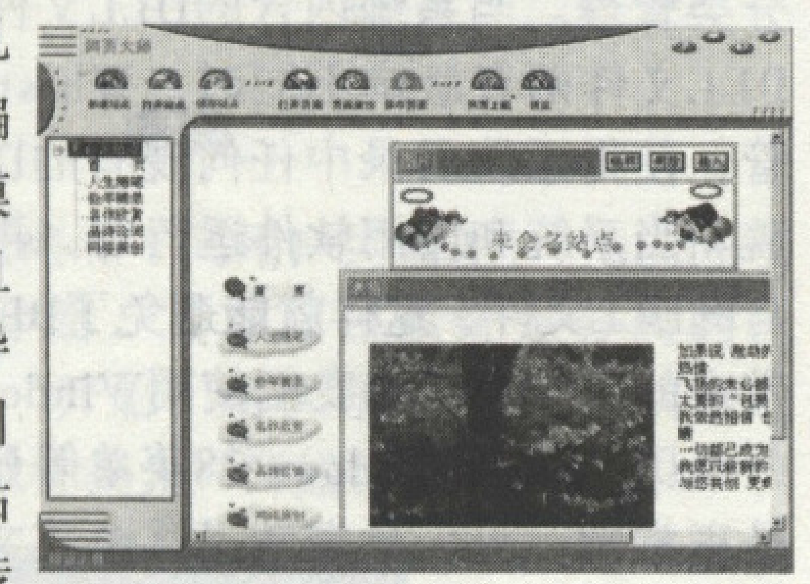
上市日期：2000年11月1日

价格：28元

编辑推荐：★★★★

互联网飞速发展的今天，制作一个个性化的个人网站已经不再是普通网友的梦想了。网页大师1.0就是一套能在3分钟内制作出个性化网站的软件。

网页大师和流行的Frontpage等网页编辑软件一样，提供给你所见即所得的可视化编辑界面和丰富的模板定制功能，并且有简单易用的向导功能可以一步步引领你完成一个网站从制作到网页上传的全部过程。就算是菜鸟级网友也能做出一个内容丰富的个人网站。



开始新建一个站点，先进行主题和模板的选择，再选择你所需要的界面风格，输入文件名，一个最简单的站点就自动生成了。然后你可以在页面设置对话框里对页面属性中的背景颜色、背景图形内容、页面文字颜色等进行设定。在页面编辑中你也可以插入自己编辑好的图片和文字，使用十分简单。

最后，保存刚刚制作好的这个站点，网页大师可以将你制作的网站直接上传到联想网站。也省去了使用CuteFTP等专业上传软件的步骤，一切就这么简单。

编辑点评：这款网页制作软件是那些刚刚涉足网络不久的菜鸟网迷们最好的网页制作工具。你不用再去学习复杂的HTML语言，也不用为Frontpage或是Dreamware强大的功能而不知道该如何下手。你只需跟随模板的向导简单点击几下鼠标，就可以做出一个简单却有鲜明个性的个人站点。

幸福词王

载体：1CD

出品公司：联想软件

上市日期：2000年11月1日

价格：28元

编辑推荐：★★★☆

幸福词王1.0是联想软件最新推出的即时翻译软件，是幸福之家系列软件中的一员。我们在拿到送测的软件后立即开始进行测试。

幸福词王的主推项便是现在翻译软件所流行的鼠标取词即指即翻功能，在我们所进行测试的一篇短英文中，它对于单词的识别率达到了96%。并且它不单单只支持英文与中文之间的互相翻译，还可以挂接30多种语言的词典和各种专业词汇。也就是说，在你安装了日文或者是其他语种的外挂词库以后，当鼠标指向屏幕上的单词时，它可以智能识别该词的语种进行相应的翻译而不需要用户的手工切换。

幸福词王还支持手工进行单词搜索，以便用户可以进行更加详尽的检索。它还可以单词的“前部一致”、“后部一致”或者是“相似”的方式进行模糊查找，增加了单词查找的范围。另外还可以通过生词本让用户自行添加它未收录的单词。

幸福词王支持语音发声技术，单词的声音文件被压缩至原大小的2%-3%，所以你也不用担心声音文件会占据你太多的硬盘空间。它采用了模拟发声技术，基本上所有的词条都能进行正确的发声。

幸福词王的功能也较为智能化，可以自行设定显示文字的字体、大小、窗口大小与背景颜色、抓词速度等功能，你完全可以将它变成一个更加个性化的软件。

编辑点评：在我们的测试中幸福词王的表现还是不错的，即指即译时的识别率也非常高。支持多语种外挂词典的功能特别适用需要经常查看多种语言的用户。系统配置只写了Windows95/98，但是我们在Windows2000下使用也完全正常，兼容性相当出色。不过我们在使用中也发现了它的一些不足之处，比如，对于大小写混拼或者是多种字体混排的单词识别率较低，鼠标取词的速度较慢，模拟发声时听得并不是特别清楚。如果可以在这些方面多多加强的话，相信它会更加出色。（下转26页）



轻轻松松做MIDI

云南 杨曙

电脑音乐越来越普及，很多音乐爱好者都通过电脑做出了很有新意的音乐，电脑的确使音乐制作变得轻松容易。但是用电脑做音乐需要制作人有非常丰富的音乐理论和实践经验，因为每一首歌曲里的每一个声部的编写和每一种乐器的演奏都需要你来完成，也就是说，如果你要制作一首POP风格的歌曲，除了吉他以外，你还需要了解贝司、架子鼓、钢琴和弦乐等常用的伴奏乐器的演奏，如果是其它风格的话，也许还要知道电鼓、康巴鼓、小提琴和手风琴等乐器的演奏。够复杂的吧，据我所知，大多数的音乐爱好者都只能弹奏吉他，所以这才是使更多的音乐爱好者加入到电脑音乐行列中来的最大障碍。那么，我们能不能让电脑来为我们完成那些我们不熟悉的乐器的编配呢？其实这样的软件早就有了，我们把它们称为自动编曲软件，也叫自动伴奏软件。Jammer PRO 4.0（如图1）就是最好的自动伴奏软件之一，你可以到http//www.soundtrek.com下载到它的共享版。如果你还在用一把吉他为你写的歌做简单伴奏的话，带上你的鼠标，让我们为它穿上美丽的外衣吧。

图 1

一、设置MIDI设备

从开始菜单里打开Jammer PRO 4.0（如图2），首先我们要设置MIDI输入和输出设备。点击Devices/MIDI Devices，可以看到MIDI Devices窗口（如图3），以SBLIVE！声卡为例，如果你已经连接了MIDI键盘的话，就在Input Ports里选择SBLIVE！MIDI输入[6400],在Output Ports里选择A：SBLIVE！MIDI合成和B：SBLIVE！MIDI合成，如果你还接有其它音源的话，把它们都选上，然后点击OK。

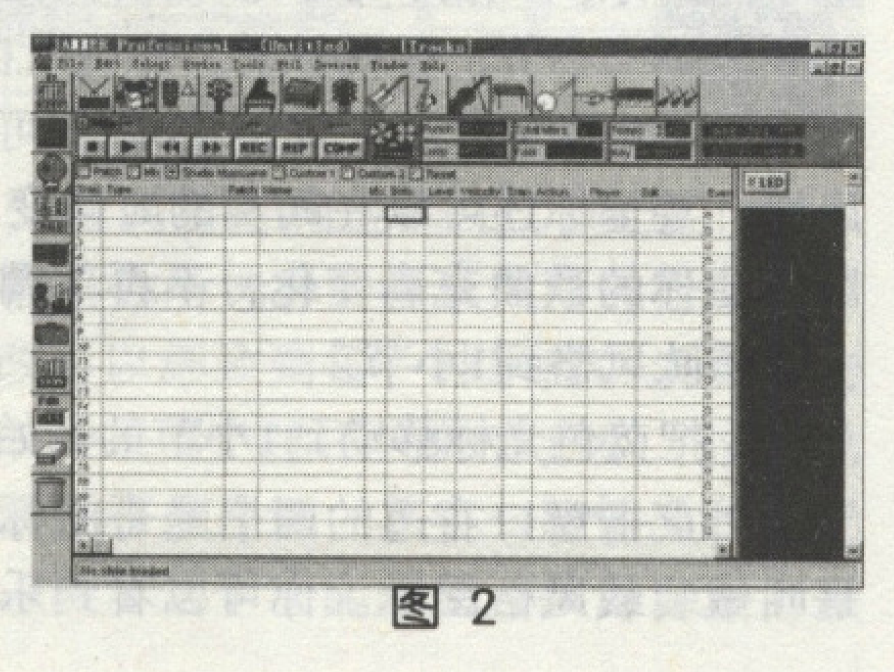


图 2

图 3

二、开始一首新歌

用Jammer PRO制作一首歌曲，最简单的方法是提取一个歌曲模板然后根据你的需要修改它。下面我们点击File/New就可以看到选择模板窗口，里面有我们可选择的歌曲模板列表（如图4）。歌曲模板已经为你设置好了诸如风格变化、鼓花标记和段落名称，你所要做的就是选择你需要的模板和调式。一些模板甚至已经包括了常见的和弦走向在里面，你可以通过选中或者取消Include Chords复选框来选择是否使用它们。为了使你巩固学会设置的每一个步骤，我们将选取Normal模板来做为例子，这个模板是空的。好，在Templates窗口里选择Normal，点击OK。

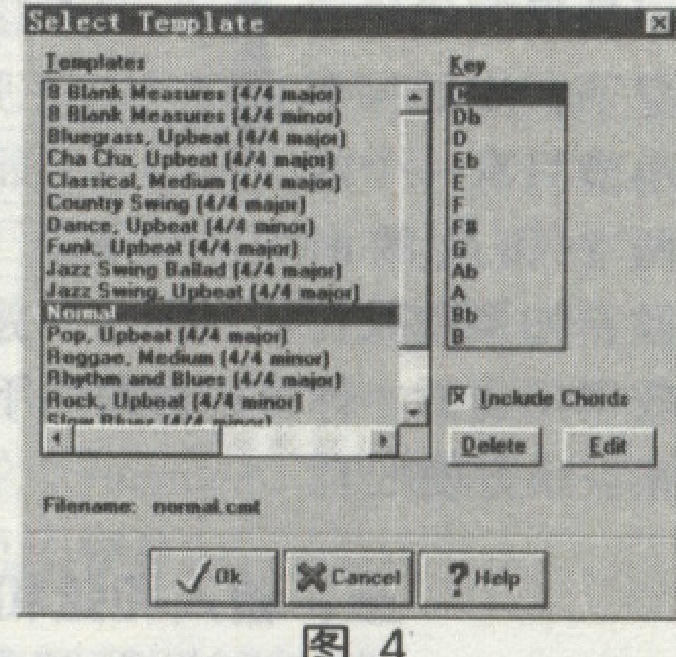


图 4

下面我们将制作一首69小节的爵士摇摆风格的曲子，以这个过程来作为例子，讲解怎样用Jammer来制作音乐。当然，学习中所使用的概念和技巧可以很容易地使用在其它风格的音乐上。首先让我们创建一组G

大调的32个空的小节。

1.点击Window\Tile，让Tracks窗口和Measures窗口平铺。

2.点击Tools\Add Measures，我们将看到Add Measures窗口（如图5）。选择时值（time signature）：4/4；选择调式（Key）：G；选择模式（Mode）：大调（Major）；在Add后的空格处填上32；最后要把Insert Drum Fills的复选框取消。完成后点击OK。

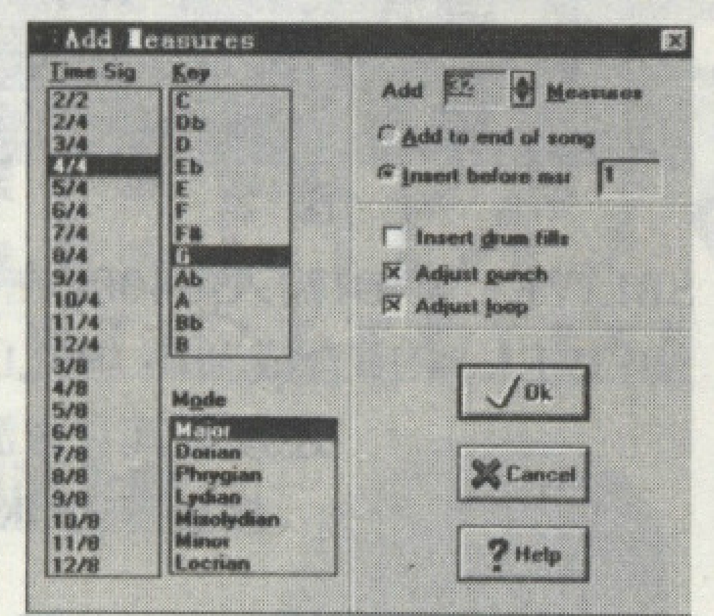
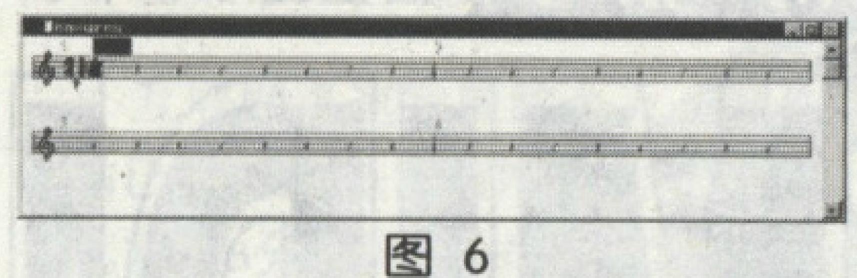
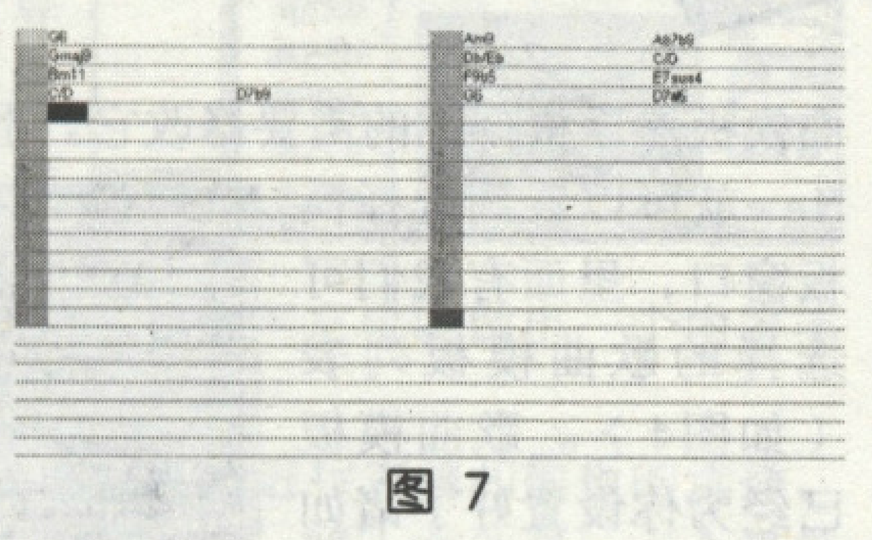


图 5

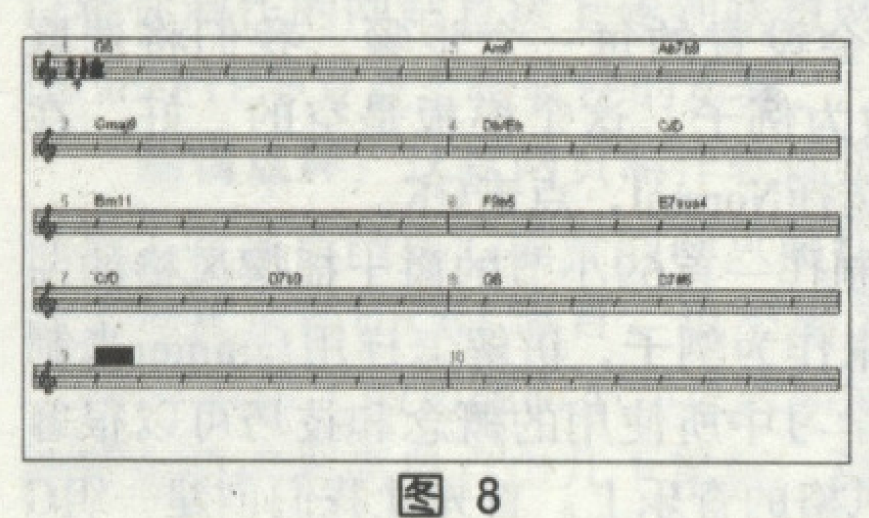
现在你可以看到一些空的小节在Measures窗口里（如图6）。因为我们下面的操作将都在Measures窗口里完成，所以把Measures窗口最大化。顺便说一下，我们可以通过按窗口右边的窗口切换按钮▇来切换所有的窗口。在Measures窗口被激活的时候，可以通过按键盘上的数字键来设置每一行的小节数。我们还可以通过按窗口右边的皮箱按钮▇来把Measures窗口切换成只显示和弦的简化窗口（如图7），这个视角在你安排和弦的时候是非常方便的，尤其是和弦不是很密集的情况下，比如一个小节只有一个或两个和弦的时候，如果和弦比较密集的话，你可以再按一下这个按钮把窗口切换过来。很方便吧？


图 6


图 7

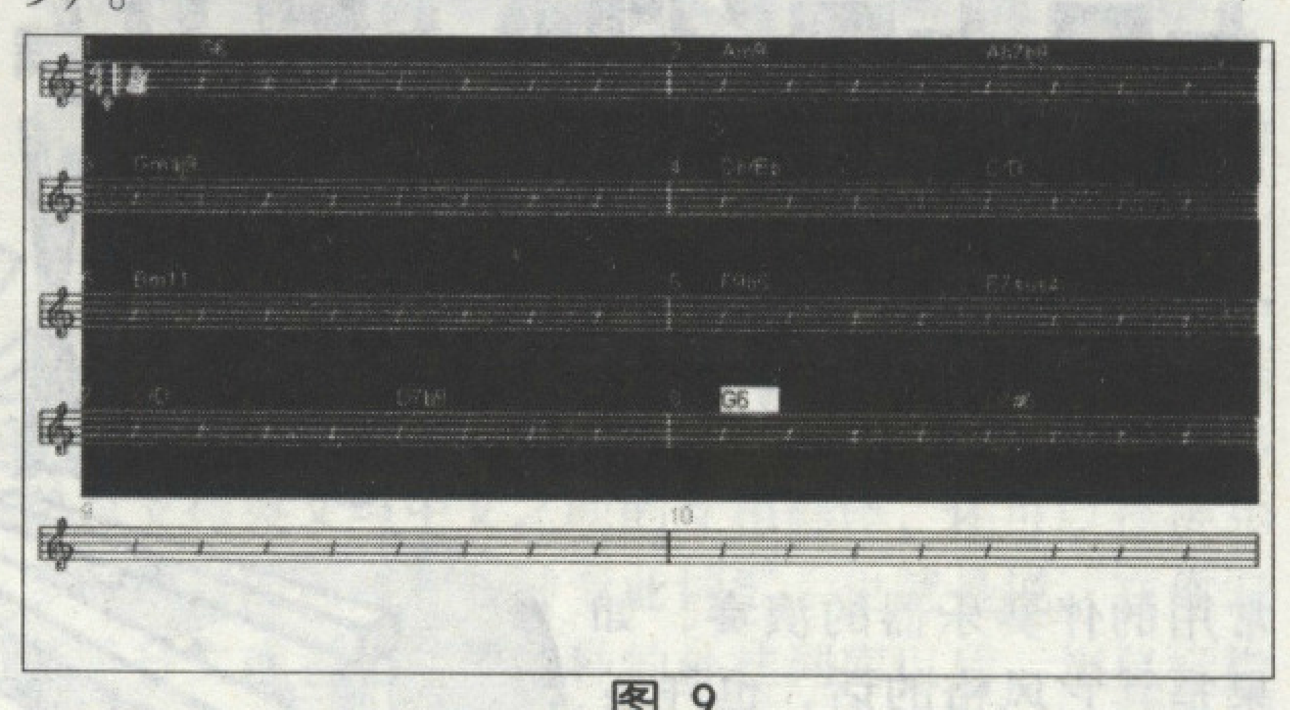
三、输入和弦和设置Punch

在让Jammer编曲之前，我们要输入和弦的级数，也就是常说的和弦名称。下面我们在第一小节的第一个位置输入一个和弦G6。用鼠标点击的方法把蓝色的光标移动到第一个八分音符的位置，在键盘上输入G6，然后回车确定，一个和弦就很容易地输入完毕了。下面我们用同样的方法输入1-8小节的和弦级数，和弦名称和位置请看图8，请确信和弦名称和位置的完全正确。


图 8

当我们让Jammer对各个声部做一些处理的时候，我们需要通过设置Punch in和Punch out来为Jammer指定要处理的小节。

1.通过在1小节点击鼠标，然后拖拽到8小节放开来选择1-8小节，1-8小节将变成反黑的颜色（如图9）。


图 9

2.现在用鼠标点击选中的8小节的任意位置，然后把它拖拽到右边的拳头图标上▇放开，现在Punch就被设置到了1-8小节，在Punch in的小节（也就是第一小节）中有一个绿色的箭头，而在Punch out的小节（第8小节）中有一个红色的箭头，Punch区域的小节（1-8小节）数字将显示红色（如图10），可以让你清楚地知道那些小节正准备被编辑。当前Punch和循环的小节数值将被用数字显示在Measures窗口的上方（如图11）。

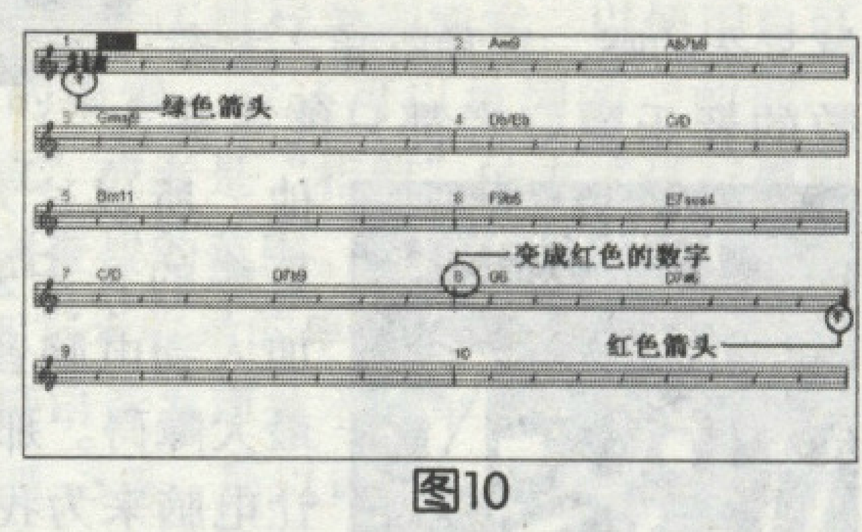


图10

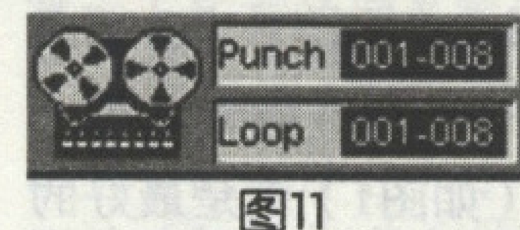


图11

四、选择乐队风格

在你制作歌曲的过程中，Jammer可以让你使用大量不同的乐队风格，乐队风格的变化可以安放在歌曲的任意一个小节，也就是说，你可以在你的歌曲的A段使用POP风格的曲风，而到了B段你可以马上改成Rock风格，甚至你还可以在间奏的时候变成Latin风格的曲风，使你的歌曲充满变化，不再单调。下面我们装载一种乐队风格到1小节。

1.把蓝色光标移动到1小节的开始。

2.点击窗口右边的两个酷哥图标▇，呵呵，其实是叫做装载风格图标。你可以看到乐队风格列表（如

图12），它按字母排列了你可以使用的乐队风格，每

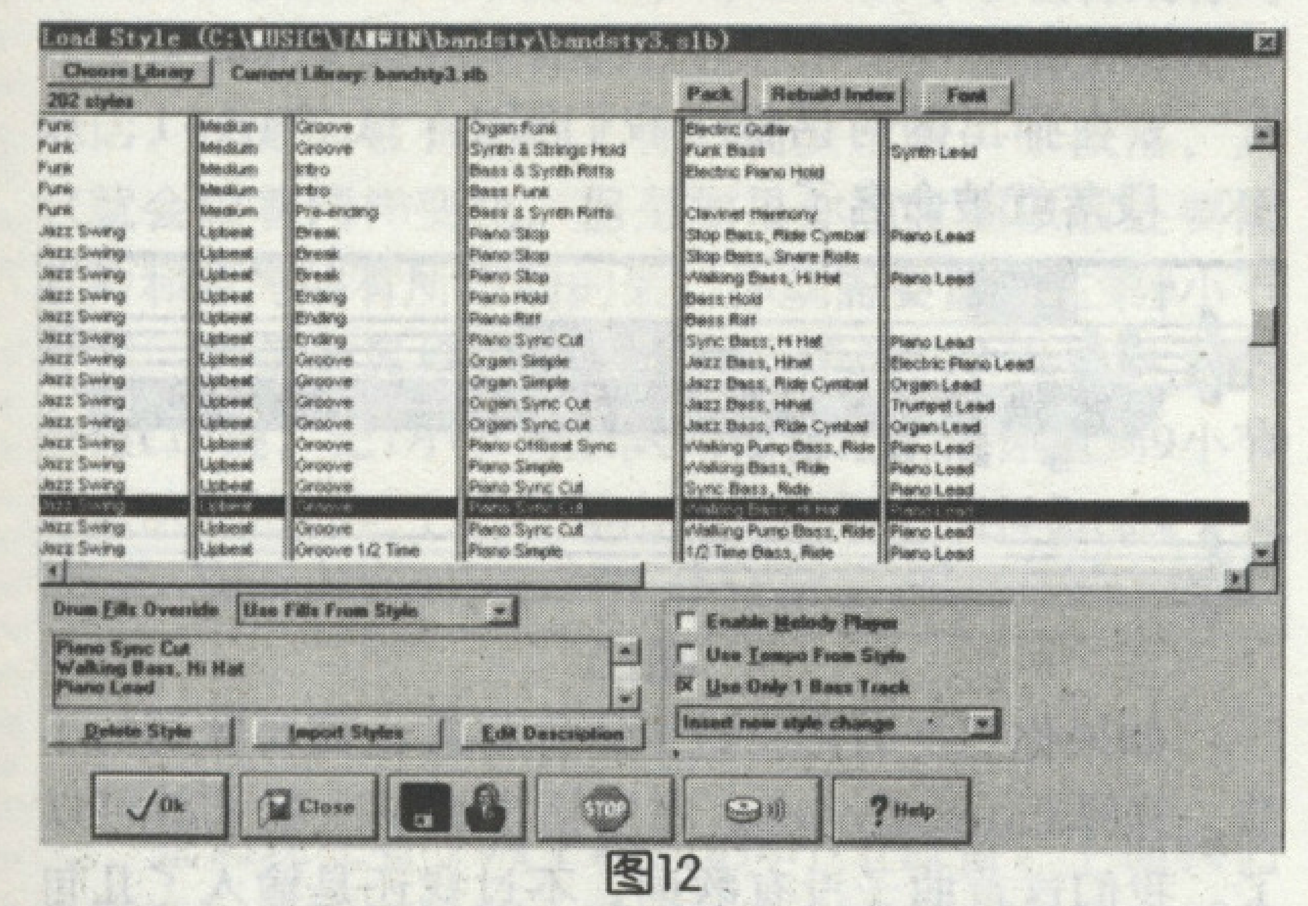


图12

一种风格又包括了前奏（intros）、套子（grooves）、中断（breaks）、停顿（stops）和收尾（endings）等等歌曲中常用到的变化。你可以点击下面的“贝多芬与磁盘”图标（抱歉，我实在不知道如何形容这个图标的样子）来试听你选中的风格，Stop图标是停止。你可以自己试听一下里面的各种音乐风格，这对加强你对音乐流派的认识可是大有好处的哦。好了，我们现在要选择Jazz Swing Upbeat Groove / Piano Sync Cut / Walking Bass, Hihat / Piano Lead到1小节，选中它，点击OK。现在你应该能在Measures窗口的1小节的下面看到乐队风格标记（如图13）。你可以按一下窗口左上角的播放键来听一下。

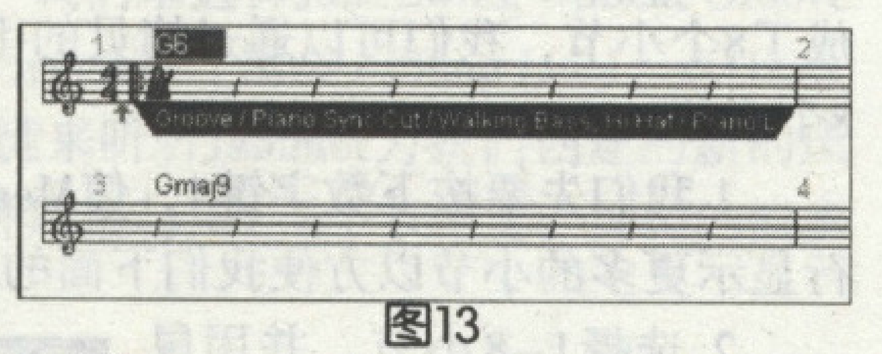


图13

五、修改乐器的套子

好，下面我们点击窗口切换按钮，切换到Tracks窗口（如图14），现在在这里我们可以看到，在我们装载了一种乐队风格以后，Jammer就会自动把这种风格里的每个乐器分配到各个相应的MIDI轨道上去。

图14

Jammer实际上还能对你所选择的音乐风格进行进一步的修改，这种修改可以细致到每一种乐器的演奏，它能够即兴地为每一种乐器产生不同的节奏型（这样说可能会弹吉他的朋友容易理解，其实一般情况我们把节奏型称为套子。）。这个功能是通过按窗口左上方的Comp图标来实现的。怎么做呢？这里你可要认真听，因为这是使你做的音乐和别人不同的关键，这也是Jammer强大的地方，有些风格能够产生上万种的套子，几乎是没有重复的。

我们在Tracks窗口可以看到有Action栏，这里可以通过鼠标右键设置为Compose（编辑）、Erase（擦除）和Keep（保持）（如图15）。它们有什么作用呢？如果我们把任意一轨的Action栏设置为Compose，当我们按一下Comp键的时候，这一轨的套子将发生变化，如果你还不满意，就接着按Comp键，直到找到满意的套子，你几乎是不能听到有重复的套子出现的，所以如果你找到满意的就把Action栏设置为Keep，你再按下Comp键时，设为Keep状态的轨就不会变化了。如果你听不清有什么变化，可以在Solo栏按下这一轨的Solo键，让其它轨道不发音，单独地调整这一轨的套子就可以了。如果设为Erase的话，再次按下Comp键套子将被删除。选项多了是不是有种无从下手的感觉啊？那你就先随便选一种吧。这里再教你一个独门功夫，在Tracks窗口还可以看到Player栏，这里包含了一些象Bass、Rhythm和Percussion等等的乐器名称，你可能已经发现Melody的Action栏的默认是被Erase的，Melody是主旋律的意思，想通了吧，原来Jammer也可以即兴地产生旋律。让我们把这一轨设置成Compose，然后随便点击Comp几下，是不是发现了每次都有不同的旋律产生了？当然，如果连旋律都让它帮我们做了，那就没我们什么事了，对吧：）？但是你想过没有，如果你的音乐造诣实在是烂泥巴敷不上墙的话，你就可以使用这个功能来让Jammer为你的歌曲自动产生前奏、间奏和尾奏的旋律了。哎，这个Jammer，给你的感觉是不是做音乐比使用傻瓜相机还容易？

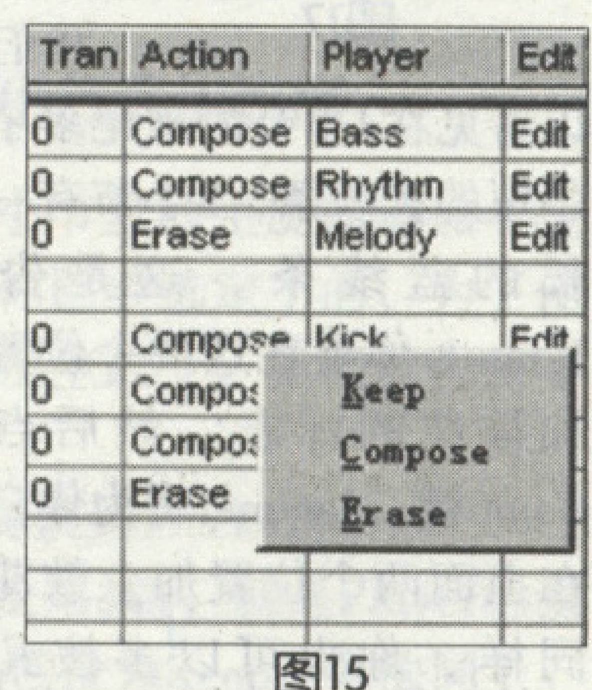


图15

六、设置速度和添加鼓花

下一步我们来设置歌曲速度。Jammer为每一种风格的音乐提供的默认的速度都是最适合和最常见的，当然，这不是说我们就不能够改动它，我建议大家最好不要大范围地改动，那样可能会使音乐听起来不真实。我们先点击播放键让音乐响起，然后点击窗口上方的Tempo（如图16），弹出Tempo窗口（如

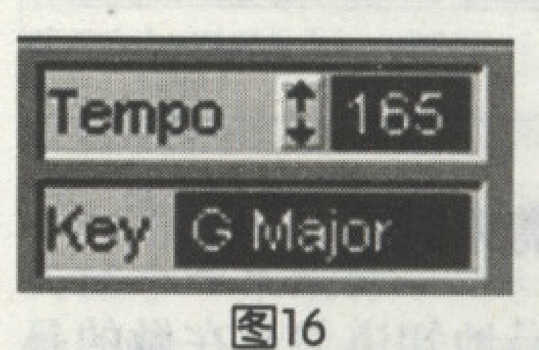


图16

图17）。怎么样？很直观吧，拖动滑竿就可以实时地调整速度了。

添加鼓花。鼓花就是在乐曲要产生变化前通过鼓的打法上的变化来起到烘托气氛作用的鼓的变奏。点击窗口切换按钮，切换到Measures窗口。用鼠标右击第4小节，在菜单中选择Short Drum Fill（如图18），同样在8小节，选择Long Drum Fill。

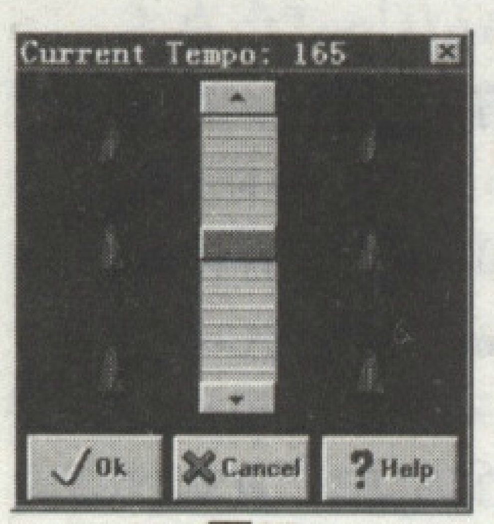


图17

我们可以看见在4小节的末尾多了一条短的蓝线条，8小节有一条长的蓝线条，这是告诉Jammer你要在这两个位置添加鼓花的标志，然后点击Comp键，Jammer将为你自动在上面两个位置加上鼓花。同样，你也可以多按几下Comp键来从不同的鼓花中选择你需要的。

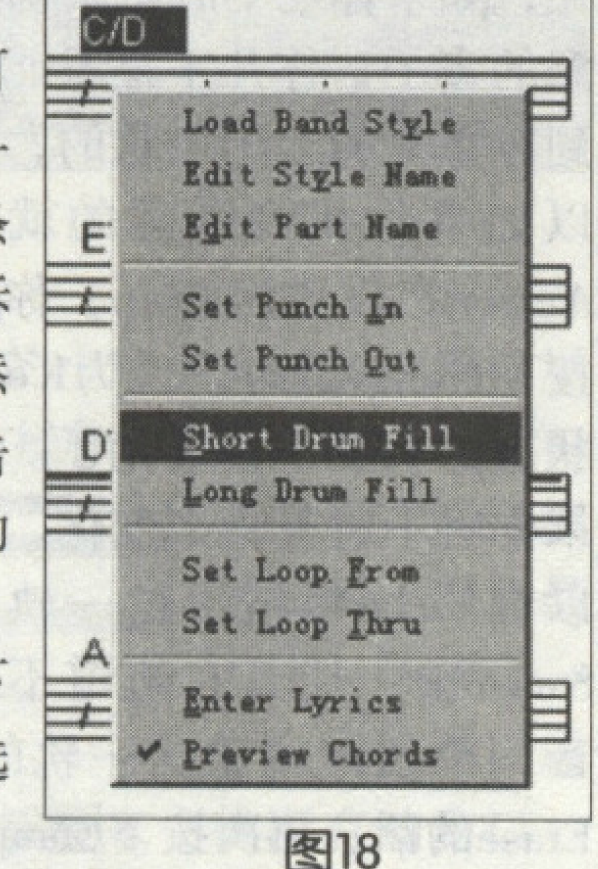


图18

如果你编辑得非常细致的话，这里也有一个窍门。有时你可能觉得1-7小节你已经很满意了，但是你还想在8小节找一个特别的鼓花，这时你如果按下Comp键可能1-7小节就会同时被改变，怎么办呢？这样做：

1.设置Punch到第8小节，方法前面已经讲过：选中8小节使其成反黑色，用鼠标把它拖拽到右边的那个拳头图标上，在8小节的开头和结尾分别有绿色和红色箭头。

2.右击7小节，在菜单中选择Set Loop From（如图19）。反复按Comp键就可以选择你中意的鼓花了。

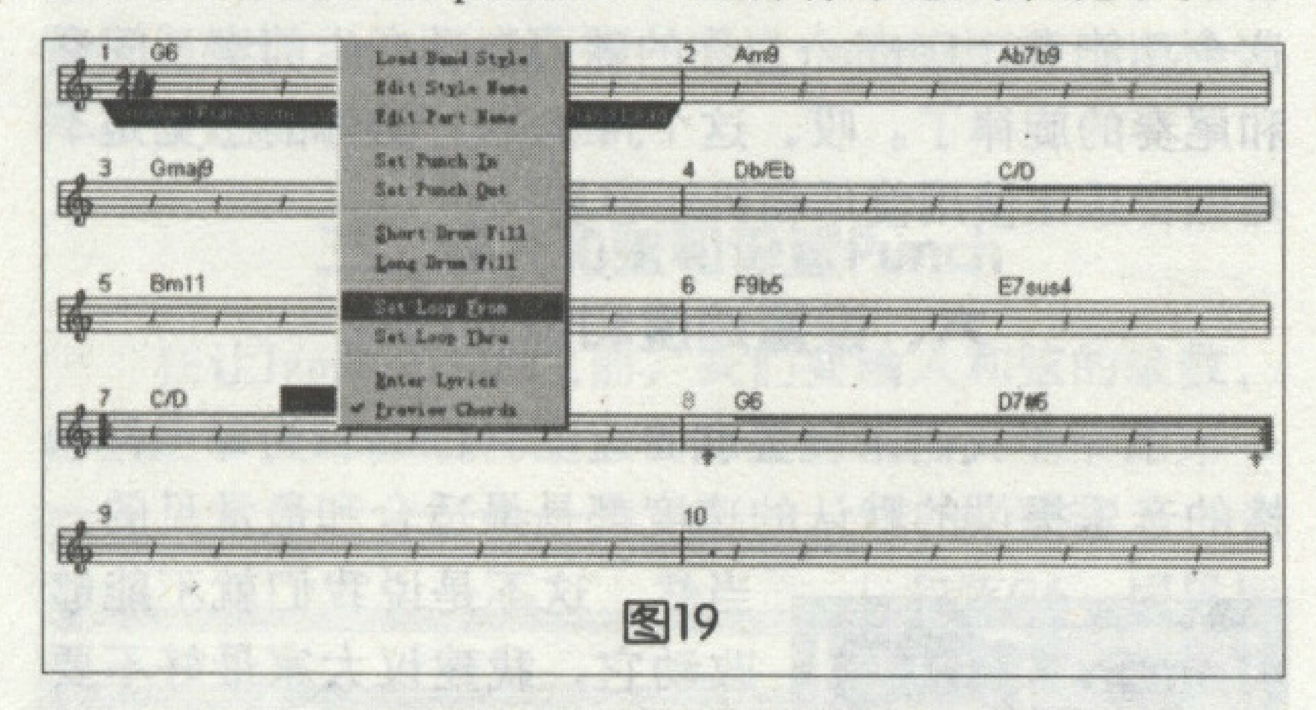


图19

七、输入段落名称和歌词

为段落命名可以使你很容易地知道你现在做的是乐曲的哪部分，特别是当你的作品多达上百个小节的时候，这样做是非常方便的。

1.右击1小节，在菜单中选择Edit Part Name。

2.在弹出的对话框中我们写上：A Part-1，点OK，段落就被命名了。

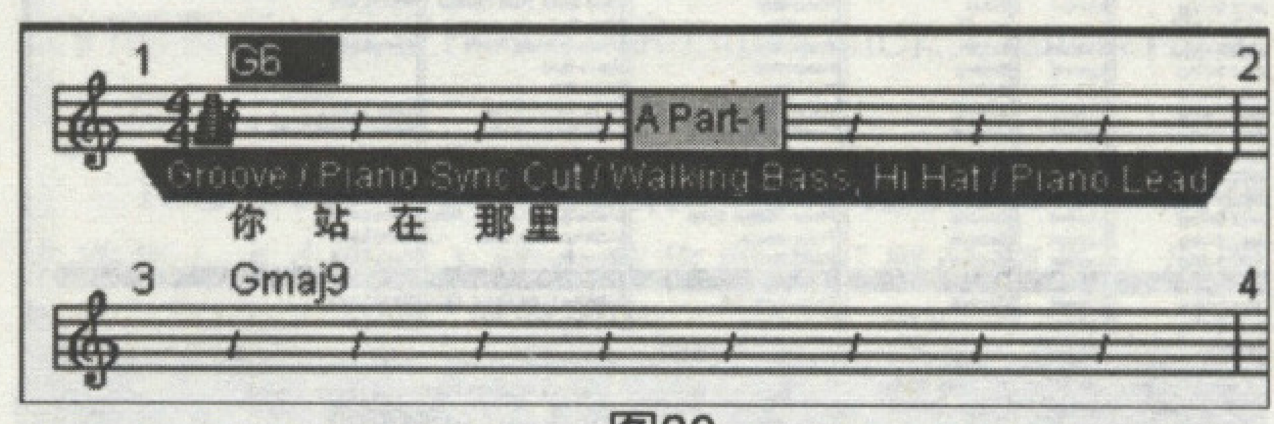


图20

如果你想把歌词打进去，同样右击需要歌词的小节，选择Enter Lyrics，在对话框里输入歌词就可以了。我们这首曲子没有歌词，不过我还是输入了几句做为示范，完成以后如图20。

八、拷贝歌曲片段

我们知道，大多数流行歌曲在整首歌里都有段落的重复，一旦我们完成了一部分的和弦输入以后，就没有必要为和弦相同的部分再输入。现在我们已经完成了8个小节，我们可以通过拷贝的手段来制作下面的8个小节。

1.我们先要按下数字键4，使Measures窗口的每一行显示更多的小节以方便我们下面的工作。

2.选择1-8小节，并用鼠标把它们拖拽到第9小节的位置放开，这时将出现Copy Song Measures对话框（如图21），点击OK，拷贝完成，我们可以看到9-16小节已经出现和1-8小节一样的和弦配置了。我们还要为9-16小节设置Punch，操作照前面所述就可以了，完成以后如图22。

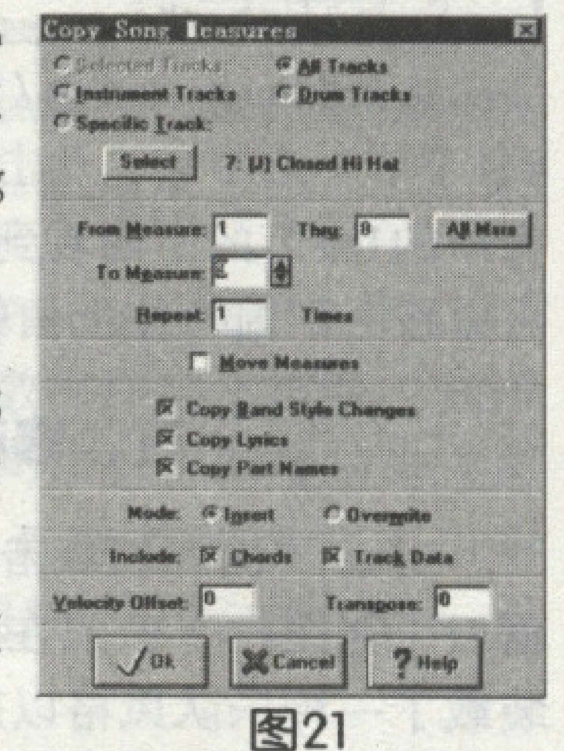


图21

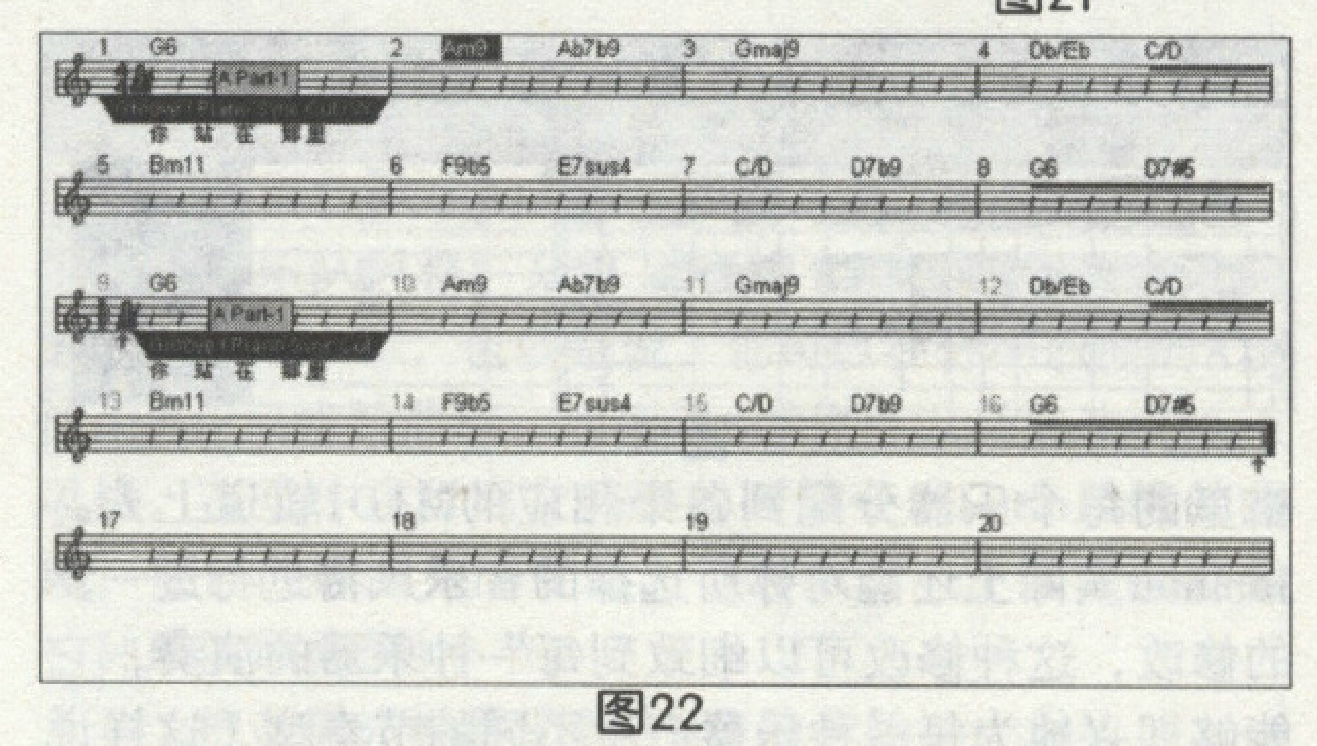


图22

这里要说明一下，当我们拷贝完成的时候，乐队风格标记也被同样地从1小节拷贝到了9小节。这时如

果我们改变1-8小节的套子，那么9-16小节也将跟着同样变化。你如果想在你的歌曲中使用一种指定的风格的话，这是非常有用的，你只需要改变一个段落，其它就会跟着同样变化。但是如果你想复制以后还要修改的和原先的有所不同的话，你就需要重新在第9小节装载一下乐队风格，或者还有个简单的方法，你只要按住Ctrl键，把1小节的乐队风格标记用鼠标拖到9小节的乐队风格标记上，在弹出的对话框中选择Create New Copy of the Source Style，点击OK就可以了。

九、修饰9-16小节

我们现在有了两个相同的8小节段落，下面我们来修饰一下9-16小节，改变一下它的段落名称，加载上另一个不同的风格，让它听起来和1-8小节有所不同。

1.我们把第9小节处的段落名称改为：A Part-2。方法同上。

2.双击9小节处的乐队风格标记，将弹出乐队风格列表（如图12），我们来选择Jazz Swing Upbeat Groove / Piano Sync Cut / Sync Bass, Ride / Piano Lead，点OK。然后按几次Comp键来听听Jammer为我们创建的新的风格，可以听出这种风格与用1-8小节相比，贝司的演奏风格变化比较大。

十、创建新的段落17-24小节

在让我们来创建第3个8小节段落，我们把它称做B Part。在这一部分，将由Jammer即兴演奏一段主旋律。首先为17-24小节输入和弦，接下来为17-24小节编曲。

1.为17-24小节设置Punch，方法同上。

2.把17小节命名为B Part，方法同上。

3.在24小节添加长鼓花（long drum fill），同上。

4.在17小节添加Jazz Swing Upbeat Groove / Piano Simple / Walking Bass, Ride / Piano Lead风格，同上。

5.点击Comp键试听，直到满意为止。

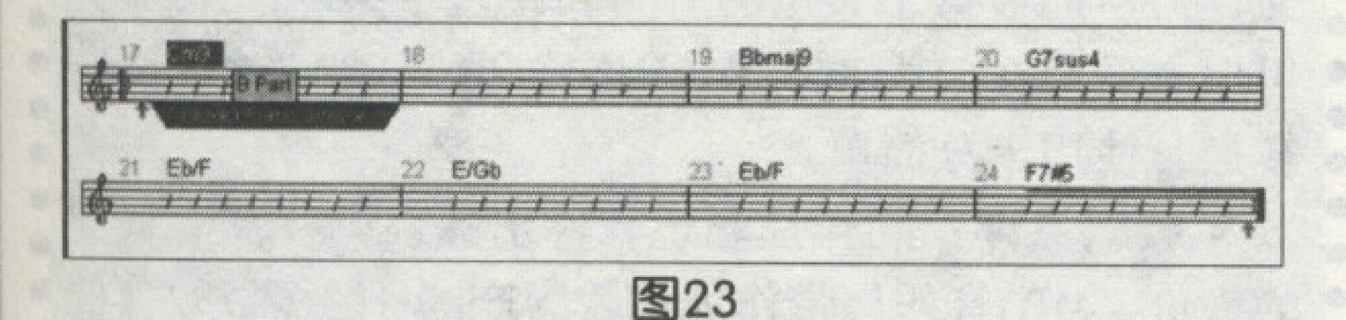


图23

全部完成以后如图23。

十一、创建25-32小节

下面我们来创建最后的8小节，也是使用A Part，最终这首曲子形成常见的AABA结构。

1.拷贝1-8小节到25-32小节，方法同上。

2.为25-32小节设置Punch，方法同上。

3.把25小节命名为A Part-3。

4.双击25小节处的乐队风格标记，在弹出的乐队风格列表对话框中，让Enable Melody Player被选中（如图24）。选择Jazz Swing Upbeat Groove / Piano Sync Cut / Walking Bass, Hihat / Piano Lead风格，点击OK。

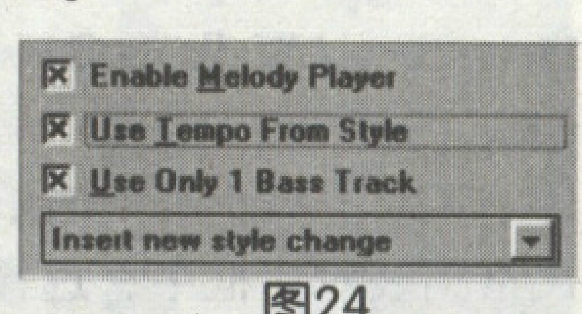


图24

5.点击Comp键试听，直到满意为止。

十二、为25-32小节添加和声

这一步我们要为25-32小节里的主旋律添加一些和声。因为刚才的主旋律是你已经选定了的，为了使在编辑和声的时候主旋律不发生改变，我们首先需要把主旋律轨锁住。

1.点击窗口切换菜单，切换到Tracks窗口。

2.把钢琴旋律轨（应该是第3轨，就是Player栏里是Melody的那一轨）的Action栏设为Keep，方法同上。

3.右击窗口上方的三角钢琴按钮，你将会看到Edit Track Type对话框（如图25）。在Composer Type列表栏里选择Harmony，点击OK。我们可以看新出现了一个轨，它的Player栏里显示Harmony（如图26）。

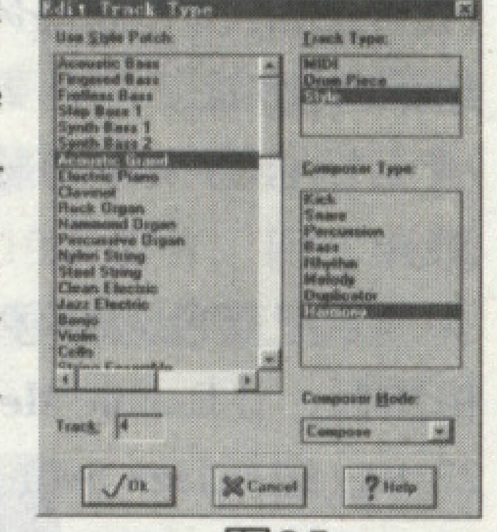


图25

4.双击这一轨右边的Edit Style栏，弹出Harmony Composer Style Editor对话框。

Trac	Type	Patch	Name	Mu	Solo	Leve	Velocity	Tran	Action	Player	Edit	Even
1	Style: Acoustic Bass	Acous	(J) Acoustic Bass					0	Compose	Bass	Edit Style	157
2	Style: Acoustic Grand	Acous	(J) Acoustic Piano					0	Keep	Rhythm	Edit Style	307
3	Style: Acoustic Grand	Acous	(J) Acoustic Piano					0	Keep	Melody	Edit Style	116
4	Style: Acoustic Grand	Acous	(J) Acoustic Piano					0	Compose	Harmony	Edit Style	0

图26

5.点击右上方的Source Track按钮，选择主旋律所在轨道，我们选择第三轨，点OK。

6.点击Harmony Composer Style Editor对话框的OK键回到Tracks窗口，反复点击Comp键试听，直到满意为止。

十三、来一个Break

Break也称为中断，中断的使用不仅可以让你的音乐更有吸引力，而且也是衔接段落的好方法。Jammer也能创作出中断的效果，为了让我们的曲子更有吸引力，我们把做好的32小节拷贝一遍，在第2个32小节的头16小节来制作一个8小节的贝司中断和一个8小节的鼓中断，而后16小节仍和原来的一样。

1.拷贝1-32小节到33-64小节。

2.为33–64小节设置Punch。

3.双击33小节处的乐队风格标记，在弹出的乐队风格列表对话框中，选择Jazz Swing Upbeat Break / Piano Stop / Walking Bass, Hihat / Piano Lead风格，点OK。

4.双击41小节处的乐队风格标记，在弹出的乐队风格列表对话框中，选择Jazz Swing Upbeat Break / Piano Stop / Stop Bass / Snare Rolls风格，点OK。

5.在42、44、46和48小节添加长鼓花（long drum fill）。

6.按住Ctrl键，把33小节的乐队风格标记用鼠标拖到48小节的乐队风格标记上，在弹出的对话框中选择Create New Copy of the Source Style，点击OK。

7.反复点击Comp键试听，直到满意为止。

(怎么样，是不是和一开始已经大不一样了？)。

十四、好歌要有好结尾

收尾的方法有很多种，我们可以反复一个段落渐弱收，也可以使用Ending风格，或者通过合并Break、Pre-ending和Ending风格来自制一种收尾。下面我们介绍第3种方法。

1.在65–68小节输入收尾的和弦，位置和名称如图30。

2.把蓝色光标移动到65小节的开始，点击装载风格图标，让Enable Melody Player的复选框被选中（如图23），选择Jazz Swing Upbeat Break / Piano Stop / Stop Bass, Ride Cymbal / Piano Lead风格，点OK。

3.把蓝色光标移动到68小节的开始，点击装载风格图标，选择Jazz Swing Upbeat Ending / Piano Sync Cut / Sync Bass, Hihat / Piano Lead风格，点OK。

4.选择70以后的小节（含70小节），按下键盘上的Delete键，在弹出的对话框中选择OK，把多余的空的小节删除。现在69小节应该是最后一小节。

5.为65–69小节设置Punch。

6.点击Comp键试听，直到满意。

7.点击窗口上面的Loop栏，把它设置为Off。把蓝色光标倒到开头，现在从头到尾听一遍你的杰作吧，你能相信这是你创作的音乐吗？如果满意的话，别忘了存盘。

十五、最后的话

当我们用Jammer做了一些曲子之后，我们会潜移默化地学习到很多编曲方面的知识，如果有一天你不再愿意用Jammer来做你的音乐的时候，我想你一定已经成为一只电脑音乐的老鸟了。希望你的那一天早日到来！

（上接20页）

MP3音乐地带

载体：1CD

出品公司：联想软件

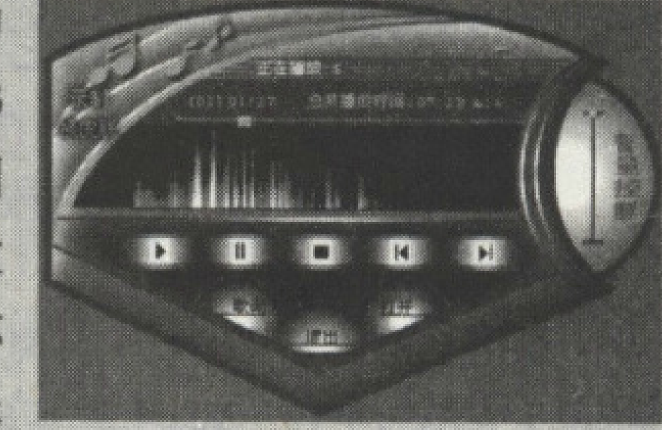
上市日期：2000年11月1日

价格：28元

编辑推荐：★★★☆

你是不是已经厌倦了Winamp的播放方式，或者Winamp五花八门的脸孔让你觉得纷繁不堪？那你不妨试一下这款国产MP3播放器——MP3音乐地带1.0。

MP3音乐地带是联想软件最新推出的MP3播放软件，可以播放MP3格式的音乐文件，还可以在MP3文件和CD文件中进行相互转换，转换之间几乎没有声音损失。可以方便你将庞大的CD格式的音乐转化为小巧的MP3音乐文件，也可以帮助你将MP3转录为CD格式制作自己的个人专辑。



它界面非常美观，国人的软件自然是支持全中文显示。我们使用创新SB LIVE！，创新DTT2500音箱进行试听，感觉音质非常不错，和Winamp等老牌播放软件不相上下。

该软件提供了3种外观皮肤，你可以根据自己的喜好更换。还可以通过Internet下载更多的图片。可以对歌曲播放列表进行任意添加、删除、排序，还可以将歌曲列表保存，以便下次方便播放。

它支持中文歌词的同步显示，在我们的测试中该功能非常好用，象Winamp等软件需要外挂附件才能完成，而MP3音乐地带自身就可以轻松完成这个工作。

CD转录器也是MP3音乐地带的主推功能之一，它可以将一般音乐CD上的歌曲（Track）直接转换为MP3音乐格式，而不需要事先将其转换成WAV格式的音乐文件，从而节省了大量的时间和硬盘空间。CD转录器可以方便地在CD格式、WAV格式和MP3格式之间进行转换，使用十分简单。

编辑点评：同样是联想软件出品，同样拥有低廉的售价。MP3音乐地带作为一款国产的MP3播放软件拥有了国外MP3播放软件需要外挂插件才能完成的大部分功能，在性能方面应该算是十分出色了。全中文界面和中文歌词同步显示让我们使用更加得心应手。不过，在界面美观方面它还有待提高，播放中选曲的速度也略显缓慢了些。相信下一版本应该会更加完美。

OICQ2000 “尝鲜”报告

北京 郭立华

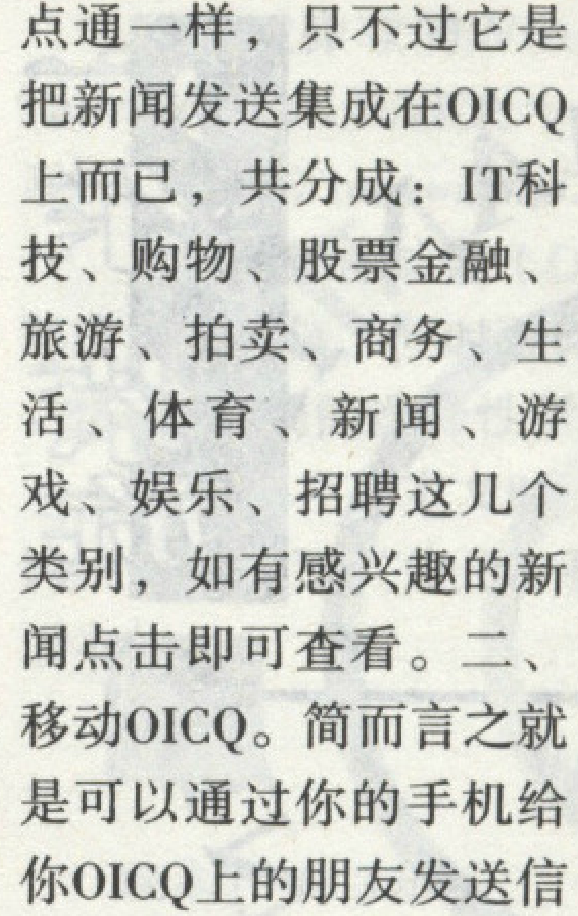
盼星星盼月亮，终于在千禧年就要过去的时候盼来了迟到的OICQ的最新版本OICQ2000 Preview1 Build 1108！可惜这是一个内部测试版……但是她的变化还是很大的，有兴趣的朋友不妨试一试！下面我就带大家来欣赏一下她的庐山真容！

首先按照提示安装，由于是测试版，她会出现一个测试公告，大意是“不要把此版本安装在原来OICQ的目录下，因为正式版本不保证能从该版本升级”。安装完毕后，会出现注册向导，界面变cool了，而且项目有所增加。一、基本资料增加了：1.保密邮件——找回密码，别人不会看见；2.身份证号码（在OICQ2000中她会对你的密码进行测试，如果太简单，比如12345或54321之类的，她就会提示“您的密码太简单，继续请单击确定，更改请单击取消）。二、联系资料增加了：1.Mirabilis ICQ NO；2.资料保密程度项，分为完全公开，仅好友可见和完全保密。三、把原来登记手机和寻呼机变成了移动OICQ的单项资料。四、详细资料增加了属相、血型、星座和毕业院校。到这时整个安装过程结束，大家看看她的变化。

安装结束后，在桌面上生成2个图标，（如图1）。上面那个就是OICQ的图标，而下面那个则是腾讯的浏览器。腾讯这回真是下功夫了，连图标都给带上围脖了，可能是冬天到了吧？不止如此，这回OICQ最大的变化就是有了skin功能，一共有7种皮肤任你选，尽情发挥你的个性吧，她们是：紫罗兰、现代、舞台、女孩子、默认、兰色、古典(如图2)。

图 1

以上是注册向导和界面的变化，下面让我们看看功能上的变化。一、资讯通。这个功能就好象新浪点点通一样，只不过它是把新闻发送集成在OICQ上而已，共分成：IT科技、购物、股票金融、旅游、拍卖、商务、生活、体育、新闻、游戏、娱乐、招聘这几个类别，如有感兴趣的新闻点击即可查看。二、移动OICQ。简而言之就是可以通过你的手机给你OICQ上的朋友发送信息，但是由于是测试版，只开通了部分地区，大面积的推广可能要等以后的版本了。三、系统参数里的留言设置。这回留言可以自己设置了（如图3），而且最多可以设置10条留言。四、消息管理。在此可以综合管理用户信息和地址簿，并提供导入导出功能。



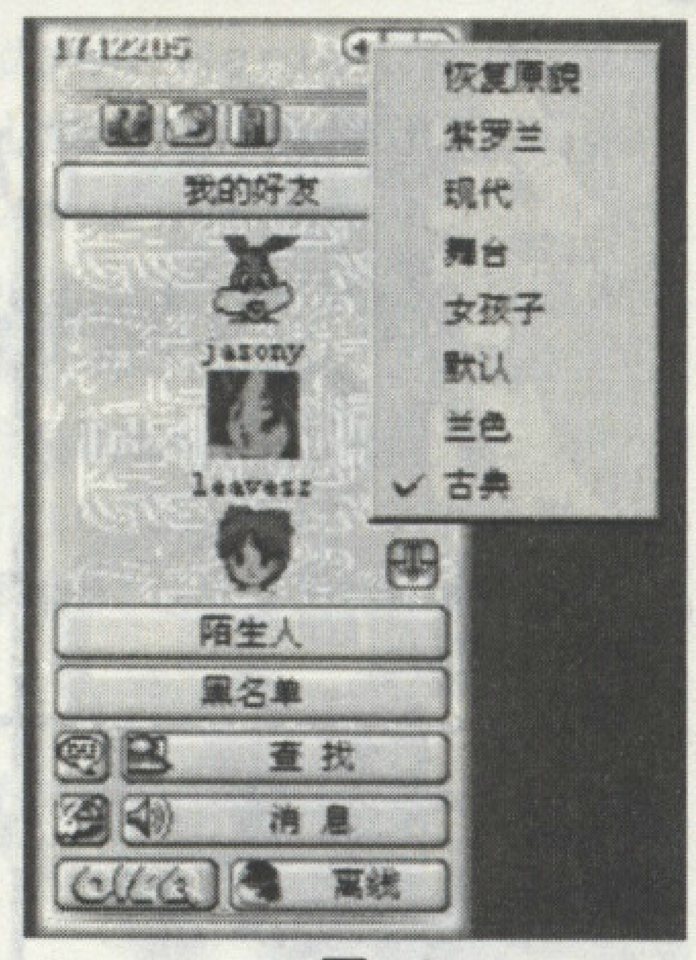


图 2

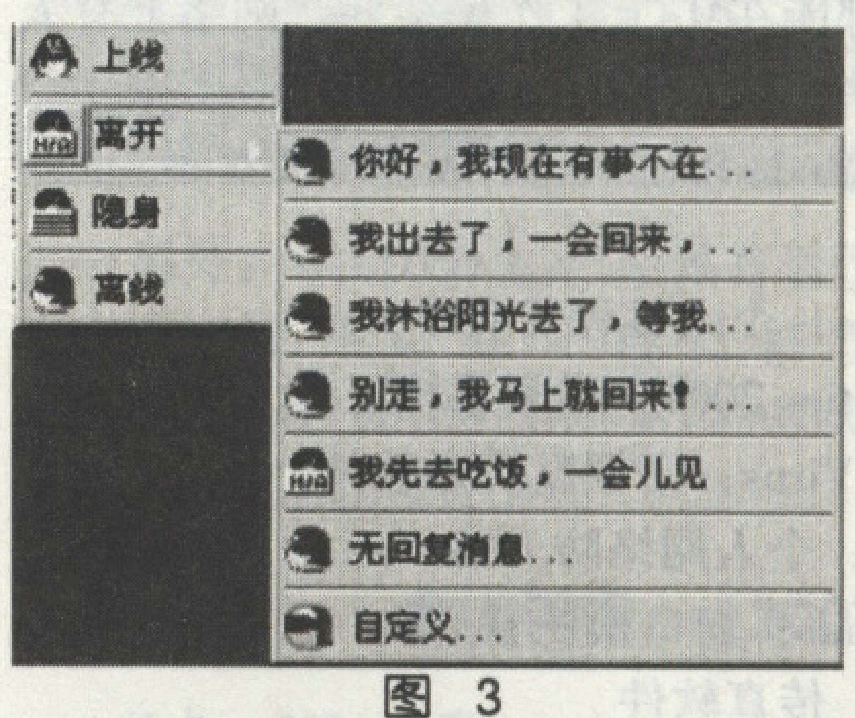


图 3

OICQ2000还有最大的一个独立功能就是，腾讯浏览器。这个浏览器采用IE的内核，但她是单窗口多页面设计，可相应节省计算机资源，使用和IE一样。特殊功能：一、代理。用来设置代理服务器。二、腾讯。腾讯服务链接。三、谁与我同在。这项就是腾讯浏览器最大的功能之一，她可以让你和同样使用腾讯浏览器浏览本页的OICQ用户交流，或是在此地留言，但是你们必须先登录到服务器（测试版暂无此功能）。

说到这里，想必您已经迫不及待要把她拽下来一试了吧，她的下载地址是http://www.esoftware.com.cn/oload.php?url=ftp://ftp.eware.com.cn/pub/network/comm/oicq2000beta_1108.EXE。



Windows Me由于采用Windows 2000的界面，所以看起来比Windows 98要好，但经过测试，性能并没有提高，有时甚至会更低。不过，潮流始终会向着Me的，大多数软件都能在Me上工作得很好。网络上有人评出Me的最佳软件：

1.Real DOS-Mode Patch for Windows Millennium：让Me拥有DOS

2.Time&Chaos：个人日程安装

3.Norton Utilities 2001：诺顿系统工具

4.Norton AntiVirus：诺顿反病毒软件

5.ZoneAlarm：个人网络防火墙

6.WindowBlinds：窗口换肤软件

7.MightyFax：传真软件

8.X-Setup：系统设置软件

9.Second Chance：系统还原工具

让Me也拥有DOS

版本：V1.3

性质：免费

大小：9kB

DOS真的走到尽头了，新的Windows Me已经不能象Windows 98那样：在开机按下F8后进入DOS。此举令不少高手痛心，因为在Windows里有很多操作是无法进行的，只有DOS才更自由些。

DOS其实只是被微软隐藏了，Real DOS-Mode Patch就是专门为Me打开DOS软件的。不过，要使用它你需要一些基本的DOS知识才行，建议初学者不要使用。

使用方法：

1.建立1个新目录，将以下文件拷入：

C:\WINDOWS\COMMAND.COM

C:\WINDOWS\COMMAND\EBD/IO.SYS

C:\WINDOWS\SYSTEM/REGENV32.EXE

2.将上述3个文件都去掉只读属性。

3.将Real DOS-Mode Patch软件解压在此目录中，并运行WINMEDOS.COM

4.分别将修改后的文件拷贝到指定目录：

COMMAND.COM 拷贝到：C:\Windows 和C:\中

IO.SYS拷贝到C:\中

REGENV32.EXE拷贝到C:\Windows\System中

5.制作C:\Config.sys和C:\Autoexec.bat文件。

C:\Config.sys的内容是：device=c:\Windows\ifshlp.sys

C:\Autoexec.bat的内容是：C:\Windows\win.com

HyperSnap

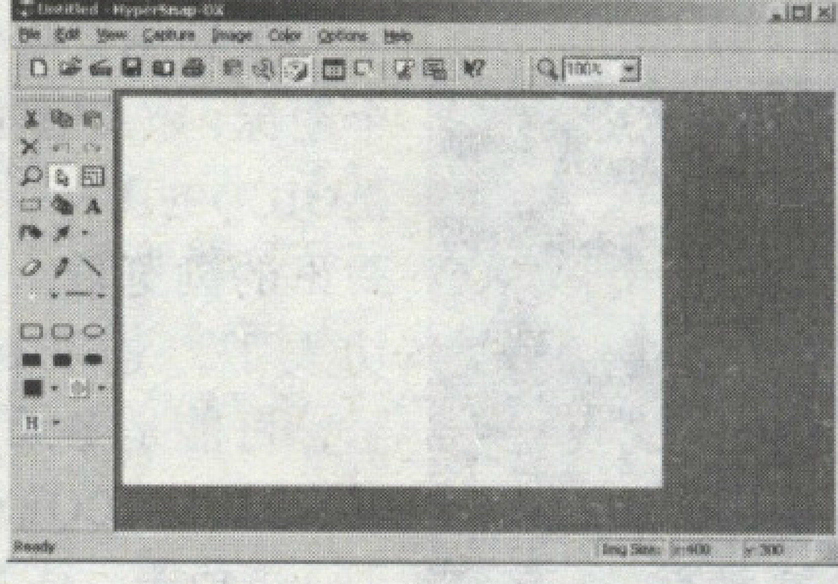
版本：V4.0 Beta 15

性质：共享

大小：1.9MB

网址：http://www.hyperionics.com

HyperSnap是最佳的屏幕拷贝、画面截取工具，如今出了最新的4.0测试版。很明显的变化是多了很多工具图标，功能和Windows的画板类似，表明HyperSnap已经有了基本的图形修改功能，处理一些简单的图片是很方便的。其它好玩的新功能还有：



1.打印预览。

2.能够以园形来截取画面。在按下截取键后，再按一下S键，园形分为3种大小，可以用S键来切换。

3.多区域截取，能够同时截取多个窗口里面的内容。

4.自动粘贴。选择“Capture”菜单的“Capture Settings”，把“Quick Paste”里面的“Copy Each Capture to Clipboard”打上勾，同时选择下面的“Paste Each Capture to”为你想要粘贴图片的应用软件，到时一有截图，立即会送到指定的应用软件中。

PowerDVD

版本：V3.0试用
性质：商业
大小：12MB
网址：http://www.cyberlink.com.tw

PowerDVD 3.0已经正式发布。这个非常优秀的VCD、DVD播放软件虽然没有国产播放器的众多的VCD功能，但其播放VCD和DVD的图像及声音却超过国产播放器。看着它通过众多的杜比认证、微软认证，有哪些国产播放器能做到呢？能与其媲美的只有WinDVD。



3.0中没有大家希望的DTS声音解码功能，可有趣的功能还是不少的，象同时显示中英文的多字幕功能，另外，也能看无文件的DVD光盘了。以下是它的新功能：

1.多字幕。通常DVD中都可带好几种字幕，以港台3区DVD为例，很多都有中文、英文字幕。而多字幕能将两种字幕同时显示在屏幕的顶部与平时常见的底部，对于想学英文的朋友非常有用，可边看DVD边学英文。

2.支持隐藏字幕（CC）。CC字幕具有场景的声音描述，它并不属于普通的字幕。

3.杜比认证。通过杜比Dolby Digital多声道认证，让您享受到2、4、6声道的最高声音享受！对于支持多声道的声卡还增加了Dolby ProLogic解码功能加强数码杜比之重低音解码和混音方式，即使使用一般的2、4声道也可以听到更震撼的重低音。

4.支持Dolby Headphone功能。通过了Dolby Headphone认证，可透过一般耳机接收到模拟5声道的Dolby Digital环绕特效！同时包含了标准、临场、剧院等3种模式的选择效果，从而可以在最经济的电脑配备上拥有高品质的声音享受！

5.通过微软的Windows Hardware Quality Labratories（WHQL）认证。支持所有Windows操作系统，包含Windows Me/2000在内。

6.数码缩放功能（Digital Zoom）。可针对镜头局部放大4或9倍，同时可调节屏幕的可视部分。

7.2点间的选择性循环播放。

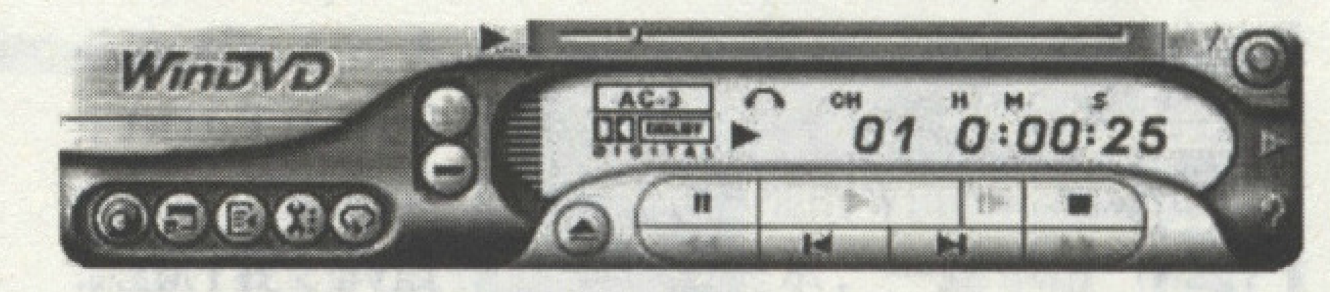
注意：在写本文时，3.0正式版已经开始销售，但试用版还未正式公开，我们是通过其它渠道获得试用版本的。

WinDVD

版本：V2.3升级
性质：商业
大小：3.8MB
网址：http://www.intervideo.com/

WinDVD的问题似乎很多，它在Win98第一版下，要另外安装6.0以上版本的DirectX，否则不能正确运行，反观PowerDVD 2.55却没有这样的问题。

此次的2.3是升级版，主要解决了以下问题：播放无文件DVD光盘、修正无法自动播放光盘。此升级版只能用于2.0以上正式版，对试用版无效。还有，不知是否是DVD光碟的问题，个别锁区的DVD影碟在WinDVD竟无法播放，但PowerDVD却能。



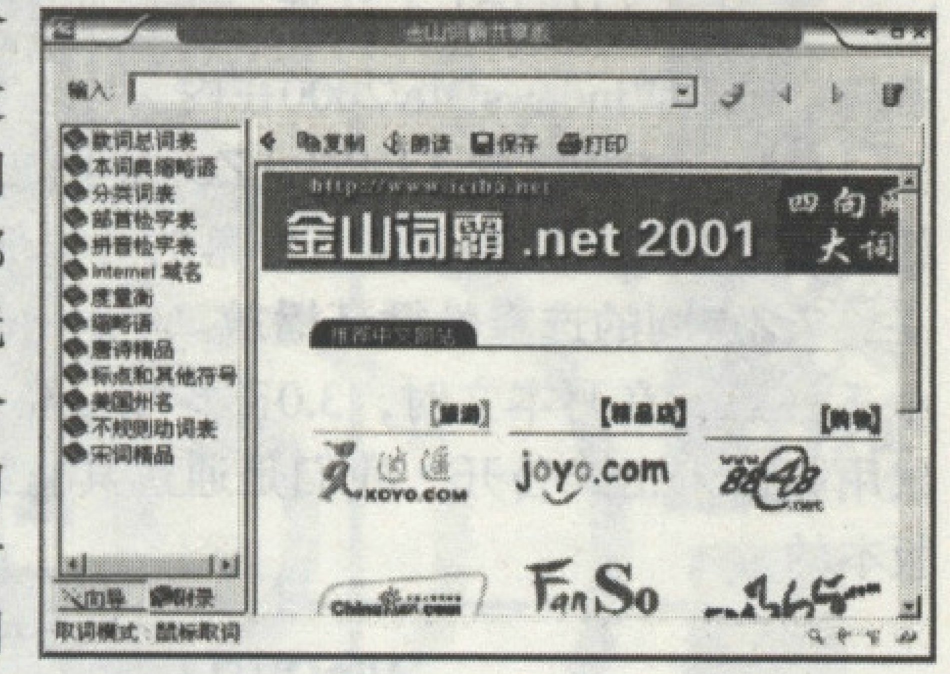
另外：WinDVD 2.2已经具有运行Dolby Headphone功能，打开它必须自己修改注册表：将HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\InterVideo\WinDVD的HEADPHONE值设为1。

金山词霸.net 2001

版本：2001共享
性质：商业
大小：10MB
网址：http://www.iciba.net

看了网上一些文章，大家对金山公司近来的产品有较多不满，包括现在的金山词霸2001在内。幸好这些通通都与我无关，因为我没有买，我用的是免费的2001共享版呀。不过，它似乎还是有进步的，试试在词霸窗口中输入MagicSet或NetAnts，竟然也能翻译它们，真的让我很高兴。

金山词霸.net 2001已经有了补丁，主要解决了以下问题：部分单词不能发音、加载取词模块错误、部分中文词组无法定位、部分句子无法整句朗读、启动时触发拨号上网对话框、TheBat及某些版本的IE取词问题、生词本增加打印功能等。



金山毒霸

版本：测试

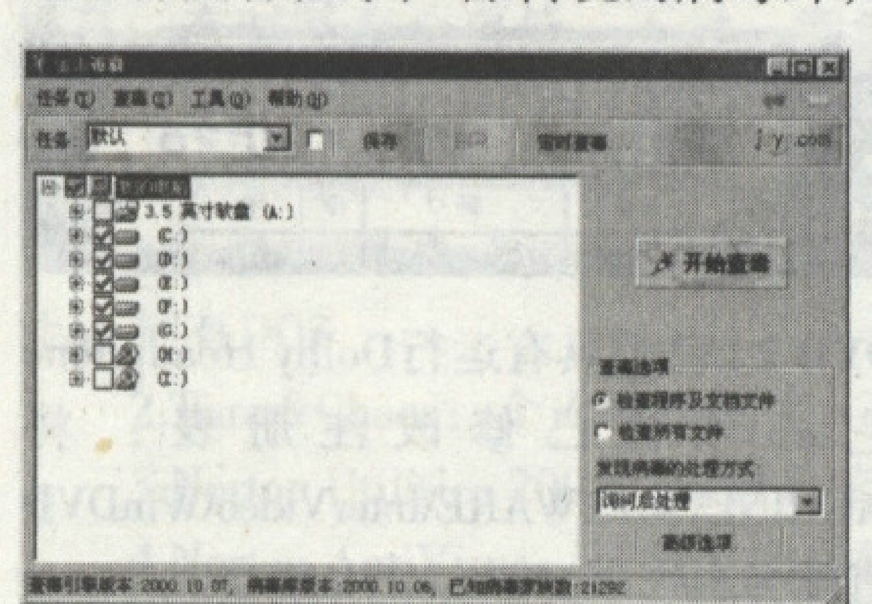
性质：商业

大小：2.4MB

网址：http://www.kingsoft.net

经过那么长时间的测试，金山毒霸越来越完善，终于要推出正式版了。现在的终极测试版有可能是最后的免费版本。

金山毒霸终极测试版可查杀22 037种病毒家族和近百种黑客程序，除传统的病毒外，还能查杀最新的Access、PowerPoint、Word 2000、Java、HTML、VBScript等病毒；具备完善的实时监控（病毒防火墙）功能；支持ZIP、RAR、CAB、ARJ等多种压缩格式；支持E-mail、网络查毒；具有功能强大的定时自动查杀功能。



智能狂拼

版本：试用

性质：商业

大小：121MB

网址：http://www.cstar.com.cn

不知从何时起，拼音输入法显得前途无量。中文之星公司推出自己的拼音输入软件，和传统拼音输入法相比，它最大的特点是实现了汉语整句输入。在使用该输入法时，它会根据输入的拼音进行运算，利用知识库中存储的信息，计算出词语之间的相互关系，自动选择最合适的词语，组成符合用户输入原意的词句。这就相当于用拼音来写文章，大大提高了输入的准确率，让用户不用再为输入过程中时时停顿选词而烦恼。

中文之星公司宣称："输入的平均准确率能达到95%左右，能提高人们的工作效率至少30%以上"。因为我用的是五笔，所以无法为各位验证。不过，智能狂拼也实在厉害，试用版的体积就达到了121MB，和未安装前的Windows差不多了。

智能狂拼已经出了2个补丁文件：Cspyhf02.EXE补丁文件解决以下问题：在使用微软双拼方案来输入时，不能正确输入拼音"qing"和"ling"的错误；Cspyhf04.zip补丁文件解决如下问题：改善在MS Excel下使用智能狂拼输入时，某些字符会不规则地在智能狂拼输入条中重复的错误，以及修复智能狂拼"E"按钮与"MS Word"的"居中"快捷键的冲突问题。

Real Play

版本：8.0简体中文版

性质：共享

大小：5.2MB

网址：http://www.real.com

近期有很多"全接触"之类的光碟，里面的电影采用Real格式保存。虽然光碟就有Real Play 8.0版，可惜它是英文的，现在Real公司正式推出简体中文版，毕竟中文看起来会舒服些。



大部分人都是在需要时才使用Real Play，但它在安装时就设置了每次开机都运行它，老在任务栏中占着一个位置。取消它的方法为：选择"视图"的"首选项"菜单，找到"StartCenter"并按下旁边的"设置"，取消"启用StartCenter"。

本文介绍的部分软件收录于《大众软件CD》2001年第一期\BBS\下。



版本：2000
平台：Windows 95/98/2000/NT
大小：0.98MB
下载：http://charlieou.myrice.com/cool/search/soft1/update2k.zip

即时更新主页
——Update NOW!2000

江苏 周勇生

主要特点：

1、该软件支持多主机同时上载，并且在每个主机上能同时进行多点上传动作；

2、在上载文件的过程中，它能自动识别出新增加的文件和已经修改过的文件；

3、该软件可以支持代理服务器功能，在上传文件时也支持断点续传，同时支持子目录上载；

4、该软件的动态通知栏图标能够即时地显示当前主页更新的状态；

5、该软件在其他方面也表现出了很高的自动化性能，例如它有定时功能、自动拨号、自动断线、自动关机以及自动启动FTP客户端程序的功能。

随着因特网的迅速发展，越来越多的用户已经在网上安了家。为了能使自己的“网上家园”变得有吸引力，留住前来访问的各位“网友”的脚步，这些“园主”们可以说是煞费苦心，他们知道唯有不断更新才能提高自己网站的“回头率”。但是时间一长，个人主页里面的文件变得多了，通过手工更新的方式，已经很难准确识别哪些页面是更新过的，哪些页面是没有更新过的，如果不是每次都把整个站点上载，就只有通过文件传输软件仔细地查看文件的更新时间了，这样长久下来相信你的月底帐单上肯定会有新的突破。甚至有的用户说，每次可以把更新的文件做一个记录，然后按照记录来上传更新的文件，我们姑且认为这也算是一种办法吧，但这种方法需要有足够的恒心和毅力，相信时间长了大家也会对这种方法感到厌烦的，那该怎样解决这些问题呢？下面笔者就向大家推荐一款专门替大家解决更新烦恼的软件——Update Now！该软件能实现主页更新的自动化，并且能识别修改过和新增加的文件，自动过滤旧文件，同时在上载文件的过程中支持断点续传。

在Update Now！程序中，有一款内置的FTP程序，该程序就是用来自动更新用的；更新时我们无须理会自己哪些文件做了更新，只需要在使用Update Now！的时候做一些有关的参数设置，Update Now！就能轻松按照我们既定的目的来自动更新主页。Update Now！自最初版本推出以来一直深受各位网友的喜爱，现在作者又推出了最新的2000中文版本，该版本除了继承以前版本的优良传统外，又增加了不少新的功能，如果大家想目睹一下该软件的最新风采的话，可以直接到http://charlieou.myrice.com/cool/search/soft1/update2k.zip去下载，文件大小大约为1MB。

当我们把Update Now！从指定的网站上下载下来后，必须使用Winzip之类的压缩软件来把该软件解压到一个临时目录中，并在该目录中双击其中的安装程序，之后系统将弹出一个标准的Windows程序安装对话框，我们只要按照屏幕的提示，一路单击“Next”就可以很顺利地完成Update Now！的安装工作。程序安装结束后，将自动在“开始”菜单中添加自己的快捷方式，用户如果要启动程序可以直接从“开始”菜单中单击Update Now！的快捷图标，屏幕将打开它的操作主界面，如图1所示。该界面给人一种简洁清新的感觉，进入之后，我们同时也能看见一个动画广告窗口，该窗口一般不能被消除掉，但大家可以不必去理会它，直接把该窗口拖到不影响程序操作的地方去。主操作窗口中从上到下分别是菜单栏、工具栏、任务栏以及状态栏。其中菜单栏中只有“动作、信息、选项、帮助”4个栏目，而Update NOW！的工具栏共有14个工具按钮，只要将鼠标移到按

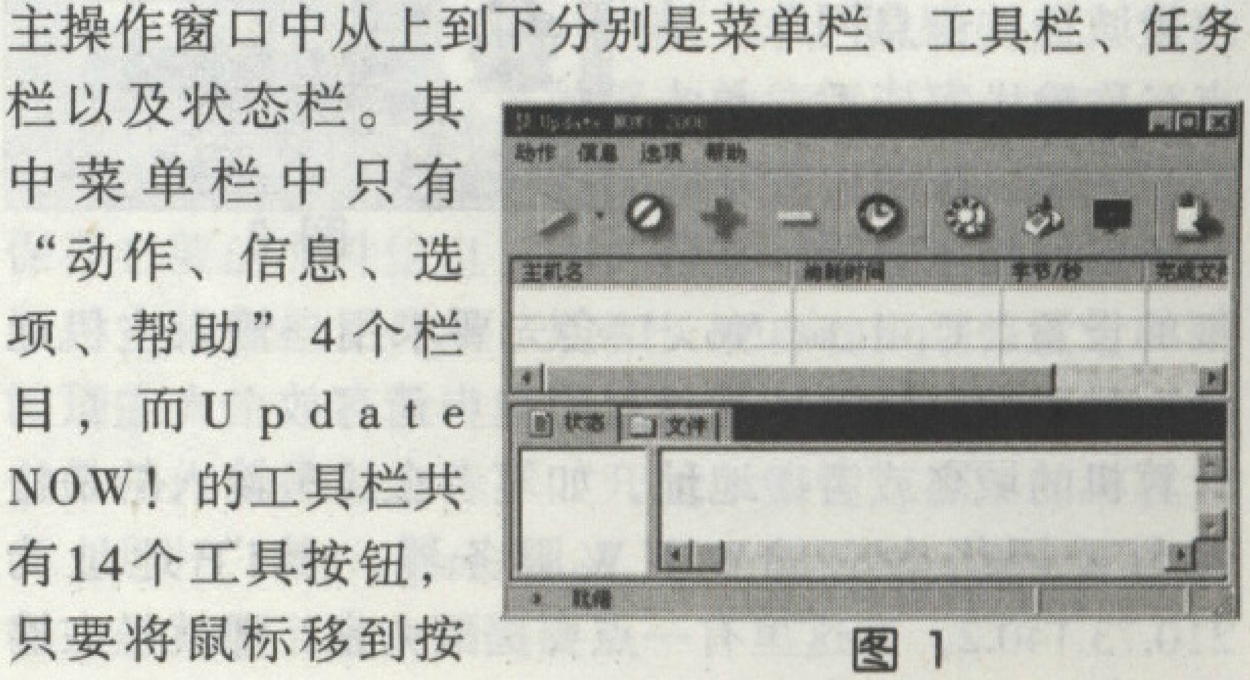


图 1

钮上就可知道该按钮的说明，其中多为菜单栏中的快捷方式，从左到右分别是“开始、停止、增加主机、删除主机、时间表、自动拨号器、上载完毕自动断线、自动关机、拷贝信息到剪贴板、清除信息、显示历史、选项、帮助以及关于”。接下来的任务栏将显示各个设定的主机的信息，包括目标站点列表以及当前传输状态。最后的状态栏显示的是Update Now！当前的状态以及更新文件的一些信息。好了，通过上面的介绍，大家应该对该程序的界面有了一定的了解。那么我们该如何使用Update Now！来自动更新自己的主页呢？下面笔者就给大家说一说如何通过合理的设置，来实现Update Now！自动更新主页的功能。

首先，用鼠标左键单击菜单栏中的“动作”菜单项，并从弹出的下拉菜单中选择“增加主机”命令，程序将会弹出一个标题为“输入用户名和口令”的对话框，要求输入用户在申请个人主页时提供给自己的用户名和密码，有些主页提供商不需要提供口令，大家可以根据自己的实际情况来输入，输入完毕后单击“下一步”按钮；Update Now！将弹出如图2所示的设置对话框，该对话框要求用户输入本地计算机上的初始路径，也就是说那些网页资料在你本地的硬盘上面的目录了，如果你的网页结构里面含有子目录，就必须将下面的一个小框也选上，然后再继续单击“下一步”按钮。紧接着Update Now！会弹出一个如图3所示的窗口，在该窗口中用户必须提供主页提供商的名称，如果用户选择了“自动设置”这个单选项，那么主页提供商的名称只能从系统缺省的几个站点中进行选择，Update Now！提供了深圳热线963.net、衡阳电信、自贡169、保定热线等4个站点。如果用户选择了“手工设置”这个单选项，那么用户就可以在“输入站点名称”这一文本栏中输入指定的主页提供商的名称，例如笔者在这里输入的名称为“盐城科技信息网”。站点名称输入完毕后，单击“下一步”按钮，程序将对指定的站点进行一些详细的设置。Update Now！会先要求用户输入主机地址，这里的主机地址当然是用户申请存放个人主页的计算机的域名或者IP地址，如笔者在这里输入的是盐城科委网络中心的WWW服务器，其IP地址为210.73.140.2，在这里有一点要提醒大家，那就是在输入地址时不能在地址前加上“http://”或者“ftp://”等前缀，紧接着要输入的就是FTP侦听的端口号，通常情况下FTP缺省的端口号为“21”，除非主页提供商明确指出另外的FTP端口号，否则不要随意设置端口号。继续单击“下一步”按钮，Update Now！会要求用户输入主机的初始路径，也就是你的主页存放在指定主机上的位置，例如笔者在这里输入的路径为“/opt/netscape/suitepot/docs/syz”，有些主机用户登录后的默认路径就是主页存放的位置，这时就可以不输入“主机的初始路径”而直接单击“下一步”按钮，Update Now！就会将刚才用户所输入的东西重新显示出来，如图4所示，让用户校对一下，如果一切OK的话，就可以单击“完成”按钮来结束添加主机的工作。

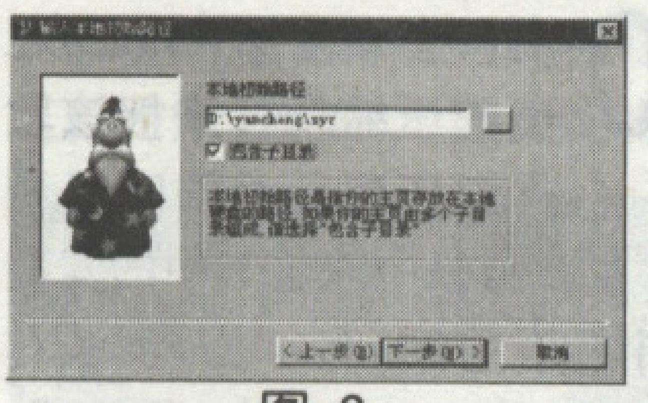


图 2

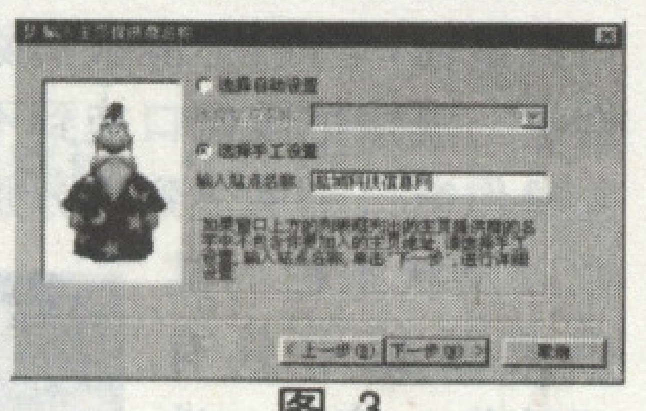


图 3

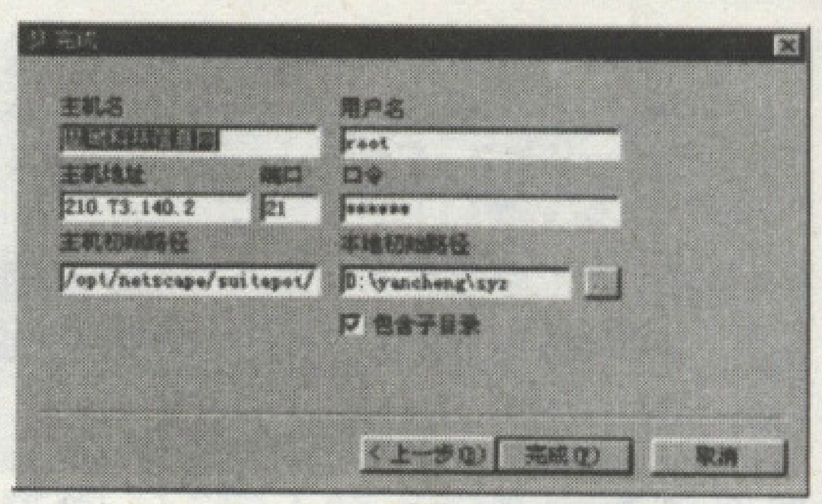


图 4

主机被添加完毕后，Update NOW!的任务列表框中将会出现相应的主机条目，只要用鼠标在指定的主机条目前面的小框中打勾，然后再按下工具栏中左起第一个按钮“开始”，Update NOW!就会开始向指定的主机上传(或更新)主页文件。同时在上传过程中图标的变化表明上传的状态。如果是红色小箭头，表示正在传输主页数据，惊叹号表示已经正常传输完成，若是问号则表示非正常完成，例如中途断线或用户做了中断操作。

由于Update NOW!在用户第一次加入了一个主机并设置主机信息的时候，会自动保存一些重要的文件信息，例如文件建立的时间和文件的大小，一旦这些信息发生变化就认为文件已做了更新，因此主页内容如果没有更新的话，那么无论用户怎样单击“开始”按钮，Update Now！都将毫无动作，如果每次用户对主页进行了文件更新之后，想看看Update Now！会对其作什么改动，或者用户希望对指定站点的参数进行重新修改，可以在已经添加的主机名称上面按鼠标右键，再选择“编辑”，就可以对一些细节进行调整，如图5所示。在该设置框中，用户可以对已经存在的主机参数进行重新设定，具体设置方法与“添加主机”的方法一样，笔者在这里就不再赘述；为了防止用户误传一些无用的文件到服务器上，用户可以在“屏蔽文件”文本栏中输入一些扩展名，以这些为扩展名的文件将被屏蔽，不会被上传，程序默认的是屏蔽BAK、TMP、OLD、BAT这4种类型的文件，如果要屏蔽的是隐含文件，可以选中这里的“屏蔽隐含文件”

复选项。既然程序能屏蔽文件，也一定能屏蔽目录，所以用户也可以在“屏蔽目录”文本栏中输入要屏蔽的目录名称，上传时这些指定的目录将被跳过，从图中我们可以看到程序缺省屏蔽的目录有TEMP、TMP、OLD这三项，如果要屏蔽隐含目录，也可以选择这里

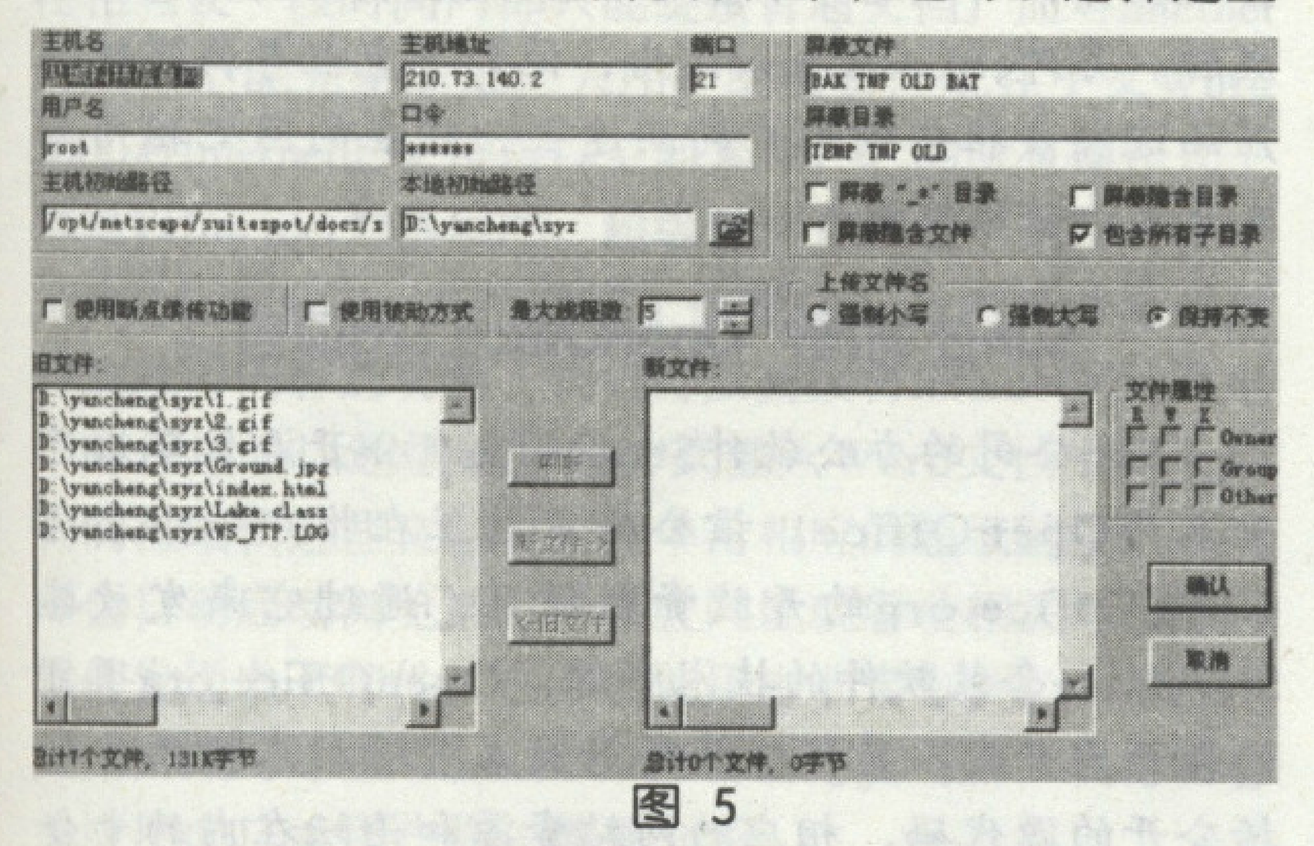


图 5

的“屏蔽隐含目录”这个复选项；如果用户要起用Update Now！的上传子目录功能，可以选中“包含所有子目录”复选项。另外用户还可以在该设置框中选中“使用断点续传”复选框来防止程序断线，可以指定程序多线程工作等等。最后用户还可以在这里对新、旧文件进行更新，如果碰上一些用户不希望Update Now！帮自己更新的文件，用户可以在新文件的菜单里面删除它，同样如果用户想重新上载一些没有经过改动的文件，可以添加到新文件菜单里面。

如果用户想修改一些关于FTP参数的设置，可以用鼠标单击菜单栏中的“选项”，程序将打开如图6所示的界面。在该界面中用户可以去修改例

如ASCII文件、对话框显示时间、代理服务器地址、文件上载顺序、自动拨号、网络超时等等方面的内容。其中：“ASCII文件”设置栏是Update NOW！的文件过滤设置栏，程序默认的有asm、txt、text、htm、html等17种文件类型。如果上传文件的扩展名在此输入栏中，则被认为是ASCII文件，否则会被认为是二进制文件，用户可在该栏中添加、删除文件类型。

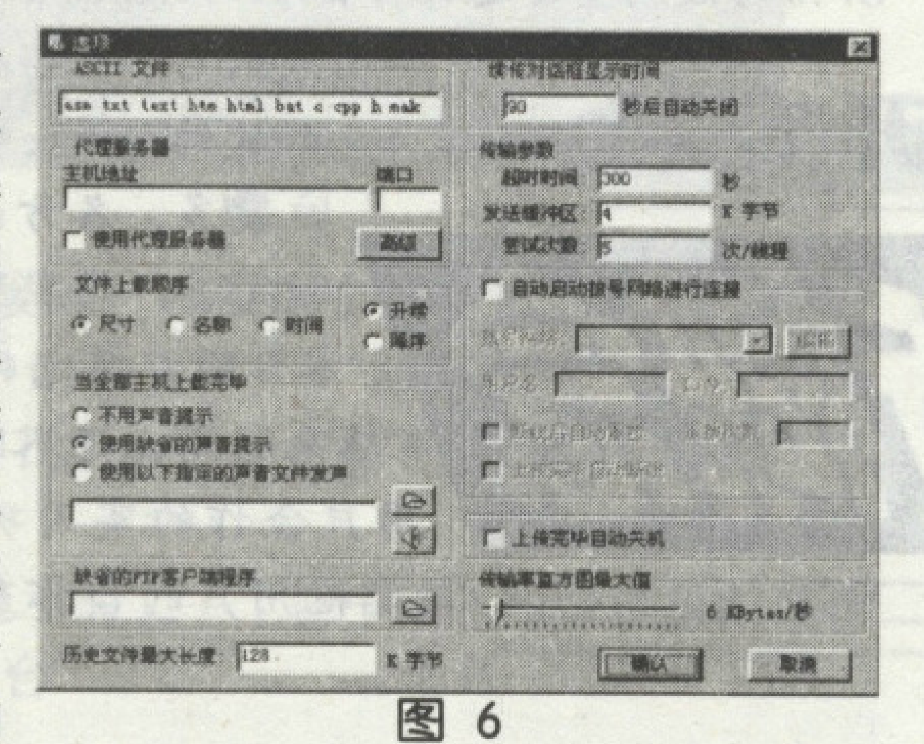


图 6

“代理服务器”设置栏是有关代理服务器的设置。如果用户希望使用代理服务器连接，就必须在主机地址栏和代理端口栏中输入代理服务器的IP地址和相应的端口号，填完后并用鼠标选中“使用代理服务器”复选项，代理功能才能有效。

“续传对话框显示时间”是用来让用户指定续传对话框显示在屏幕上的时间的。如果在断点续传时，会弹出续传对话窗口，为了保证上传的连续性，窗口可以在一定时间内消失并自动开始上传，其等待时间的长短就在此设置。在此建议大家将时间设短些，系统默认的显示时间是90秒，用户可以根据自己的情况来设置一个合理的时间。

“传输参数”设置栏主要是让用户设置例如连接超时时间、尝试次数以及发送缓冲区。其中连接超时时间表示如果程序花费了在这里设定的时间后还没有和主机联系上，程序将放弃连接尝试；尝试次数表示如果因超时而不能登上服务器，系统将试着再做连接，连接的次数就是这里指定的次数；发送缓冲区表示将最新发送的内容同时拷贝一份存放在这里，下次在发送相同内容时只要从这里调用就可以了。

“文件上载顺序”这一设置栏主要是用来设定把文件按照什么样的顺序传送到服务器上，系统共提供了3种类型的上载顺序，它们分别是尺寸、时间、名称，对每一类上载顺序我们还可以设置为是按照降序排列还是升序排列。

“自动启动拨号网络进行连接”主要是设置有关拨号连接参数的，在该设置栏的“拨号网络”处用户可以选择事先建立好的连接，单击旁边的“编辑”按钮可以对指定连接的参数进行重新设定，接着在“用户名”和“口令”文本栏中输入连接到主页服务器上的帐号和密码。在该设置栏下面还有两个复选项，如果选中第一个复选项，系统将支持断线重拨功能，具体的重拨次数可以在这里明确指定；选中第二个复选项表示文件上传结束后将自动断开拨号连接。

“当全部主机上载完毕”设置栏主要是让用户设置是否使用声音提示的方法来告诉自己全部主机文件都已经上传结束，另外通过选择“上载完毕自动关机”来使系统在文件传输结束后能自动关闭计算机。

看了上面的介绍，有的网友可能要说使用Update Now！来更新主页这么繁啊！对，如果设置不繁的话，怎能体现出该软件的强大功能呢。不过你只需在第一次加入一个主机，并设置了主机信息后，程序会保存必要的文件信息，例如建立时间和文件长度等，以后它就根据文件的日期和长度自动识别修改过和新增加的文件，自动过滤旧文件，上传新文件，你所要做的工作就是单击一下“开始”按钮，剩下的事就全部“拜托”给Update Now！了。怎么样，现在不繁了吧，想不想下载一个试试……



微软向部分测试用户提供Office 10 Beta2

日前，微软公司向一定数量的测试用户提供了Office 10 Beta2，这是继今年8月微软发放Office 10 Beta1以来的第二个测试版本，其正式版预计将在2001年上半年上市。Office 10 Beta2主要对Outlook 10进行了进一步的升级，增加了Outlook电子邮件的安全功能、改进了邮件客户功能及一些更方便用户操作的细节。另外，它还更正了Beta1中的一些Bug，增加了一些本地Web存储功能，进一步改善了语音功能，并对Publisher进行了升级。不过，由于微软已决定将绘图软件PhotoDraw从Office 10中删除，所以此次的Office 10 Beta2中就没有了PhotoDraw。

微软与easyEverything公司达成网吧租用Office软件协议

近日，欧洲网吧业巨头英国的easyEverything公司首次将微软公司的Office 2000套装软件用于一家纽约的网吧中，消费者可以通过网吧来使用Office2000中的软件。可以使用的软件包括Word, Excel和PowerPoint，每次的使用费不到2美元。虽然微软公司当时对此事并没有立即表态，但事后不久它就与easyEverything公司签署了一项合作性协议。根据协议条款，微软公司将出售给easyEverything公司一套Office 2000, Works Suite 2001和Encarta 2001的主机；作为回报，微软可以从网吧用户的使用费中收取一定的提成。通过此项协议，微软不仅通过出售软件赚到了钱，而且更重要的是它在今后的用户使用中还可以获得丰厚的收益。在被问及此项合作是否会对将来的Office套装软件的销售产生负面影响时，微软Office产品部经理Lisa Gurry回答说，由于使用Office软件的网吧用户大多是已购买或使用Office软件的老用户，他们是在身边没有计算机的旅行或度假期间才在网吧使用办公软件，所以这并不会对日后Office软件的销售形成威胁。另外，Lisa Gurry认为，他们一直在寻找将软件产品进一步推广到用户的新途径，现在的网吧租用方式正是一种新体现。

Sun公司推广OpenOffice.org项目

Sun公司的办公软件StarOffice在公开源代码后已改名为OpenOffice。该公司目前正在推广一个名为OpenOffice.org的开放资源项目，通过它来发放其StarOffice套装软件的技术资源。OpenOffice.org项目的展开为开发人员团体获得开放式资源技术提供了包括公开的源代码、相应的网站资源和论坛在内的十分必要的便利设施。它的主要目的在于：提供源代码；建立开放的、基于XML标准的办公文档格式；建立不受编写语言限制的应用程序接口组件；实现下一代开放式网络服务技术的革新。Sun公司在OpenOffice.org网站上已发表了参与开发OpenOffice.org项目的白皮书，希望通过广大社会团体的力量，凝聚一个精干的开发社群，一起努力促成该项目的成功。

SOHO一族注重办公软件与网络的集成

近日，美国的一项权威调查表明，当今小型家庭办公（SOHO）用户已越来越注重办公软件与网络的集成，以方便多用户之间的相互合作。在被进行调查的SOHO一族中，有83%的人表示虽然在家里自由支配自己的工作具有很高的灵活度，但同时他们也时常遇到工作量大而人手又不够的窘境，所以对他们来说加强与其他用户在工作上的合作和思想理念上的交流就显得十分重要。在“最常使用的办公软件”一项中，87%的被调查者选择了微软的Office套装办公软件。他们认为，在当今办公软件领域微软的Office套装软件不但用户最多，各方面功能最为平衡和完善，而且随着每一次的版本升级，其与网络的集成度也越来越高，还不断加入了方便多用户合作的实用功能，使他们在与其他用户的合作交流中更为得心应手。



中文Word 2000超级链接

湖北　李红波

Word引入“超级链接”功能已经很久了，不过它在相当长一段时间内都只能链接普通文档，而对Internet无效，不能完全满足广大用户的需要。现在中文Word 2000对Internet的支持得以空前繁荣，它的所有操作几乎都是以Internet为基础的，超级链接自然也不例外。在中文Word 2000中，系统提供了链接Internet网址及电子邮件地址等内容的功能，我们可以直接将Internet网址及电子邮件地址以超级链接的方式插入Word文档中，此后我们在编辑这些文档时只需单击相应的超级链接，系统即会自动启动浏览器打开相应网址或启动相关电子邮件软件发送电子邮件，在办公使用中非常方便。为帮助广大用户用好中文Word 2000的超级链接功能，现将其有关应用向广大用户作一简要介绍：

一、插入超级链接

中文Word 2000提供了多种不同的插入超级链接的方法，如直接插入，通过自动更正功能将用户输入的内容转换为超级链接等，现以在文档中插入中央电视台的网址(http://www.cctv.com)为例，将它们分别介绍如下：

(一)直接插入超级链接

利用中文Word 2000提供的“插入”功能直接在文档中插入一个超级链接是创建超级链接最基本的方法，其具体的操作步骤为：

1. 将光标移至希望插入超级链接的位置。

2. 执行“插入”菜单的“超级链接”命令，打开“插入超级链接”对话框（如图1所示）。

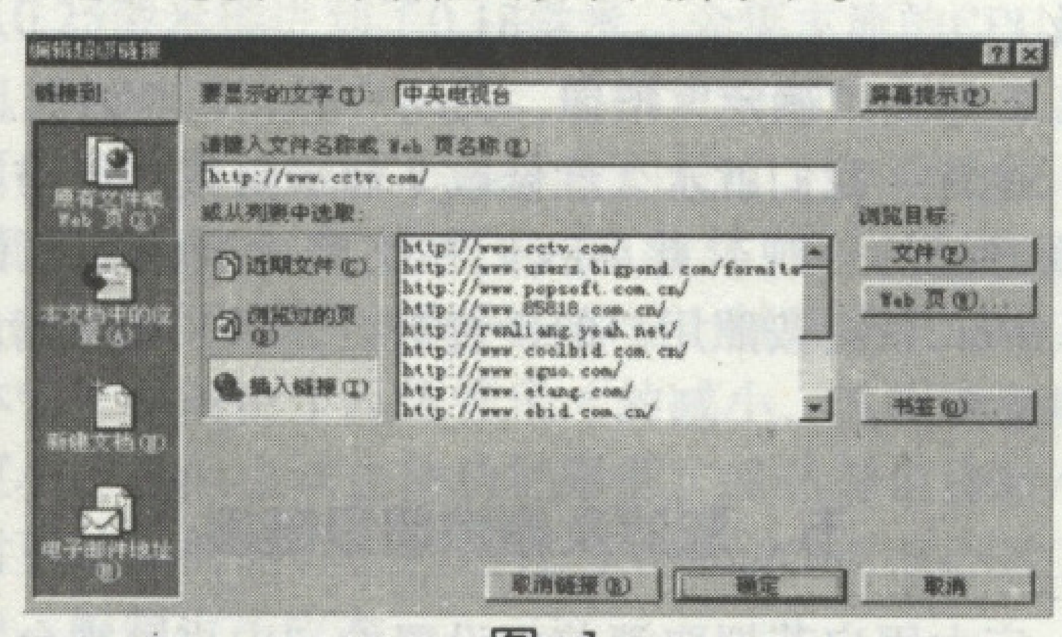


图 1

3. 在“链接到”列表框中选择适当的链接范围（如“本文档中的位置”、“新建文档”、“Web页”等），这里我们应选择“原有文件或Web页”选项。

4. 在“要显示的文字”栏中输入超级链接的名称（如“中央电视台”）。

5. 在“请键入文件名或Web页名称”栏中输入超级链接的网址（这里应输入中央电视台的网址http://www.cctv.com）。

6. 单击“屏幕提示”按钮，打开“设置超级链接屏幕提示”窗口（如图2所示）。

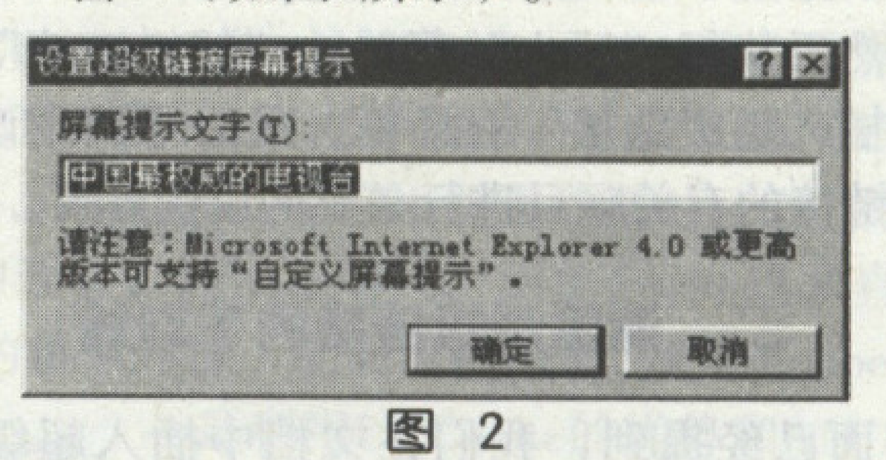


图 2

7. 输入系统对该超级链接的屏幕提示（如“中国最权威的电视台”）。

8. 单击“确定”按钮，关闭所有对话框。

这样，中央电视台的网址就会作为超级链接插入到用户正在编辑的文档中，它在默认情况下会采用蓝色，并加下划线方式显示“中央电视台”几个字样，我们只需将鼠标放到该超级链接上，系统就会显示出用户设置的屏幕提示（“中国最权威的电视台”，如图3所示），而单击该链接则可启动系统默认的浏览器打开中央电视台的网址（链接其他文档或网址的效果与此完全一样），使用十分方便。

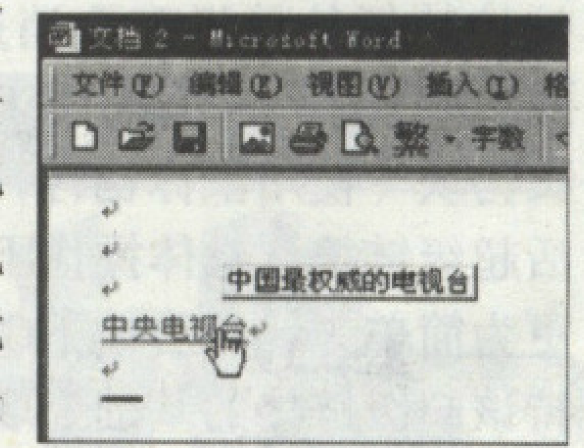


图 3

(二)利用自动更正功能将输入的Internet网址自动转化为超级链接

利用中文Word 2000的自动更正功能，我们只需直接在文档中输入有关Internet网址或电子邮件地址，系统就会自动将它们转换为超级链接（如我们在文档中输入http://www.cctv.com之后，系统就会自动将其转换为超级链接），然后我们就可以通过单击该链接直接启动浏览器打开相应网址，使用非常方便。

提示：如果用户在输入有关Internet网址之后，系统不能自动将其转换为超级链接，则有可能是系统的自动更正功能处于关闭状态所致。为此，我们只需执行“工具”菜单中的“自动更正”命令，打开“自动更正”对话框并单击“键入时自动套用格式”选项卡，最后复选“键入时自动替换”下的“Internet和网络路径替换成超级链接”选项（如图4所

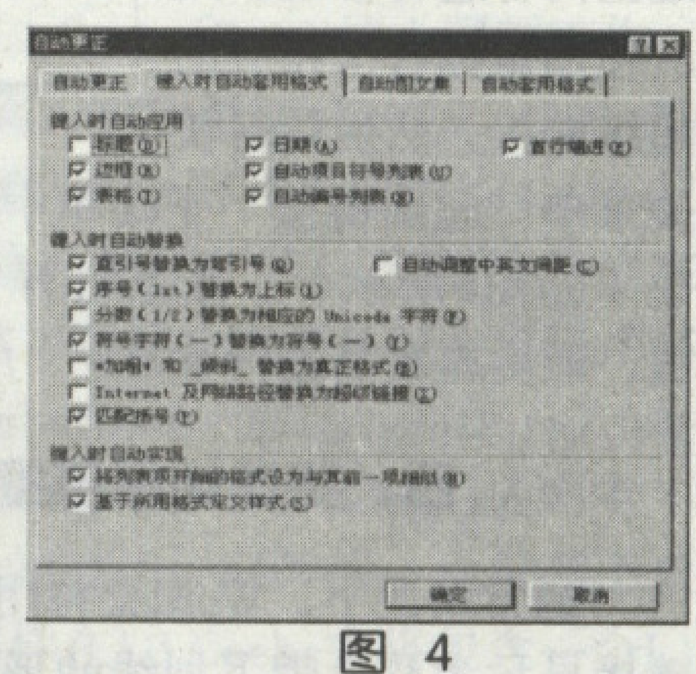


图 4

示），激活系统自动更正的超级链接功能即可。

(三)将已有Intrenet网址转换为超级链接

假如我们事先已经将http://www.cctv.com输入到了Word文档中，现拟将其转换为超级链接又该怎么办呢？答案很简单，我们只需将http://www.cctv.com定义为块，然后执行“插入”菜单的“超级链接”命令，打开“插入超级链接”对话框，最后再利用该对话框对超级链接的有关项目进行必要的设置即可。

二、清除超级链接的下划线

前面已经提到，我们在文档中插入超级链接之后，系统会自动在每个超级链接的下面显示一个下划线，这本来是为了让用户更好地区分超级链接与普通文本而设置的，不过打印该文档时这个额外的下划线就会影响文档的打印效果，我们能不能在保持其超级链接特征的前提下取消这个下划线呢？回答是肯定的，广大用户只需使用Shift+左右光标键将超级链接定义为块（使用鼠标也行，不过在选择过程中很容易激活超级链接，具体操作不容易把握，因此使用光标键更为简单），然后按下Ctrl+U快捷键，系统就会在保持该超级链接的基础上取消其下划线，从而满足了广大用户的需要。

三、对已有超级链接进行编辑

广大用户若拟对插入的超级链接的名称进行修改（如将“中央电视台”修改为“中央电视一台”），只需利用光标键将当前光标移至超级链接中，然后直接对其进行编辑修改即可。当然本方法仅仅只能修改超级链接的名称，而对其具体的链接网址（http://www.cctv.com）及其提示文本（中国最权威的电视台）都无能为力。广大用户若拟对这些内容进行修改，则应使用鼠标右击相应的超级链接，然后执行快捷菜单“超级链接”子菜单中的“编辑超级链接”命令（如图5所示），重新打开“编辑超级链接”对话框，最后再对其进行修改。

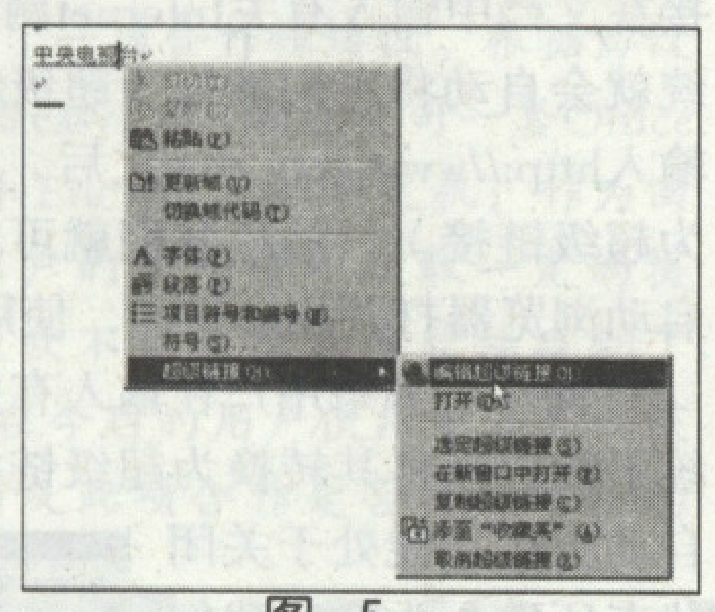


图 5

四、更改超级链接文字的外观

通常情况下，Word会将用户在文档中插入的超级链接显示为蓝色带下划线的形式，而将已经访问过的超级链接显示为紫色带下划线的形式，这就与正文的显示方式不太一样，起到了醒目的作用。不过有些用户可能会对Word这种默认的超级链接外观感到不满意，而希望对其进行修改。为此，我们只需使用Shift+左右光标键将超级链接定义为块，然后执行“格式”菜单的“字体”命令，打开“字体”对话框，最后我们就可以利用它对超级链接的外观（包括字体、字号、颜色、下划线的种类等）进行设置了，使用非常方便。

技巧：前述方法仅仅只能修改选定的超级链接的外观，用户若欲永久性更改Word文档中超级链接的外观，则必须采用下面的方法直接对“超级链接”和“已访问的超级链接”这两种样式进行修改：

1. 执行“格式”菜单中的“样式”命令，打开“样式”对话框。

2. 在“列表”下拉框中选择“所有样式”选项。

3. 在“样式”列表框中选择“超级链接”选项。

4. 单击“更改”按钮，打开“更改样式”对话框。

5. 利用“格式”按钮对“超级链接”的样式进行修改。主要包括利用“格式”设置菜单中的“字体”命令对超级链接的文字外观（包括字体、字号、颜色、下划线的种类等）进行设置；利用“段落”命令对超级链接的段落格式进行修改。

6. 在“样式”列表框中选择“已访问的超级链接”选项，然后重复执行4–5步，修改已访问的超级链接的外观。

7. 复选“添至模板”选项（若选择了该选项，则用户对超级链接外观的修改将影响今后新建的所有文档，否则用户对超级链接外观的设置将仅对当前文档有效）。

8. 单击“确定”按钮，关闭“样式”对话框。

这样，我们就永久性修改了超级链接和已访问的超级链接的外观，此后我们在文档中插入超级链接时，Word就会按照用户的设置进行显示，从而满足了用户的要求。

五、取消及删除超级链接

广大用户若拟取消前面设置的“中央电视台”的超级链接，只需使用鼠标右击该超级链接，然后执行快捷菜单“超级链接”子菜单中的“取消超级链接”命令，原有的超级链接就会变成普通文本（即“中央电视台”的名称还在，但它的链接http://www.cctv.com已被删除）。广大用户若拟删除整个超级链接，则应首先将超级链接定义为块，然后单击Delete键，将相应的显示文本及其对应的超级链接一并删除。



CPU的世纪之争

四川 肖秋涛

去年，AMD推出了全新设计的Athlon处理器，它采用了全新的宏处理结构，拥有3条x86指令译码器，可以并行进行乱序执行，拥有超过Intel芯片的x86代码运行速度。特别是其强大的浮点运算速度，将同频的Intel处理器远远甩在后面，推翻了Intel长久以来在浮点性能方面的统治地位。这可忙坏了Intel的工程师们，因为PⅢ仍然采用的是使用了5年的P6核心，它和PⅡ的主要区别就是在芯片内部植入了SSE指令集。最后还是在推出了PⅢ Coppermine后凭借多年来在L2 Cache上积累的经验稳住了阵脚。但AMD从此具备了和Intel展开全面竞争的能力，改变了AMD产品在消费者心中的形象。这对消费者无疑是一件好事，因为竞争是发展的原动力，如果没有激烈的市场竞争，CPU的发展不知要比现在滞后多少年。下面我们就来看看CPU在2000年的发展情况。

制造工艺的改进

去年Intel在PⅢ Coppermine上首先将处理器制造工艺从0.25微米推进到了0.18微米，今年主流的CPU全面转向了0.18微米制造工艺。使用更精细的制造工艺，将可以更大限度地减小晶体管的尺寸，也就是说可以在相同面积上集成更多的晶体管。要知道在Coppermine仅106平方毫米的芯片上就集成了2800万只晶体管！同时由于晶体管尺寸的减小，其驱动电流也将更小，自然也就会使功耗降低，发热量也将减小。同时更精细的制造工艺还有利于提高CPU核心的工作频率，控制生产成本。

在CPU制造工艺方面还有一项技术引起了人们的注意，这就是铜连接线技术。这一技术在今年初露端倪，在高端雷鸟中我们见到了这一制造工艺。我们知道传统的CPU采用了铝导线，但铝的电阻率大于铜，也就是说它的发热量比铜大。为了更大限度地降低CPU的发热量，从而提高CPU的工作频率和稳定性，使用铜作为导体，已为大势所趋，因此在不久的将来铜导线将全面取代铝导线。

Cache技术的进步

我们知道，CPU的速度和内存的速度之间存在差异，而Cache就是在CPU和内存之间起缓冲作用。Cache能以高速工作，从而减少了CPU等待数据传输的时间。CPU需要访问内存数据时，首先访问速度很快的Cache，当Cache中有CPU所需数据时，CPU将直接从Cache中读取，而不用等待。因此Cache技术直接关系到CPU的整体性能。前面我们提到，PⅢ Coppermine正是利用L2 Cache的优势和AMD Athlon这一目前最优秀的x86核心对抗的。Intel在Pentium Pro上首先采用了双总线模式，也就是CPU内核与内存和CPU与高速缓存之间各有一组总线，从而将L2 Cache集成到了芯片内部，这样使CPU的性能得到大幅度提升。在PⅢ Coppermine的芯片内建L2 Cache中Intel使用了更先进的L2 Cache技术，Intel将其称为A.T.C(高级传输缓存机制)，它拥有一条256位的数据通道直接连到CPU核心部分（以前的Katmai只有64bit），而且其潜伏期也比Katmai少3/4。

正是这样的L2 Cache使得今年PⅢ Coppermine在与Athlon的竞争中逐渐处于上风，这是因为PⅢ Coppermine芯片内建的L2 Cache和CPU核心同频工作，随着CPU工作频率的提高，其板载256KB的L2 Cache的工作频率也同步上升。而Athlon芯片外建的L2 Cache只能以1/2或1/3的CPU核心频率工作，故始终工作在300MHz以下。AMD当然不会甘心，于是诞生了采用芯片内建L2 Cache的Thunderbird（雷鸟）和Duron（钻龙）。同时AMD的L2 Cache架构也和Intel的略有不同，它采用了新的非相关L2 Cache架构，也就是不象Coppermine L2 Cache那样在L2 Cache中将包含一个L1 Cache中所有数据的副本。同时雷鸟和钻龙的L2 Cache

为16路联合并行处理（16-way set-associative）二级缓存，和PⅢ Coppermine的8通道（新赛扬只有4通道）二级缓存访问相比L2 Cache的命中率会更高。但由于他们只采用了64bit的数据通道，因此它比Coppermine的256bit通道的数据传输带宽窄得多。从上面我们可以看出L2 Cache技术在新一代的CPU中得到了进一步的提高，随着CPU性能的不断提高，Cache技术还会得到进一步的发展。

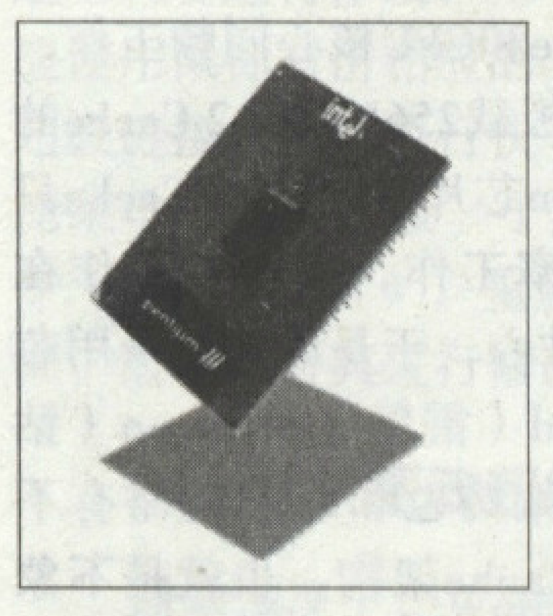
前端总线（FSB）

前端总线也就是CPU总线，它将直接影响CPU与外部部件的数据传输速度，对CPU的处理速度有重要影响。以前在PⅡ和早期的PⅢ中采用了100MHz或66MHz的前端总线频率，现在PⅢ Coppermine均采用了133MHz的FSB，数据传输率有了一定提高。AMD的Athlon与今年推出的雷鸟、钻龙均采用了200MHz FSB的EV6总线，其数据传输率为1.6GB/s，是采用100MHz的GTL+总线的两倍。今后FSB的工作频率将进一步提高，Intel P4的FSB将工作在400MHz上。

新工艺、新技术的使用使得CPU的性能在2000年得到了很大提高。2000年的处理器市场，Intel和AMD战得如火如荼，新品不断推出，CPU的工作频率也被节节推高，下面我们就来看看2000年CPU的新产品。

PⅢ Coppermine

这是Intel今年最成功的一款产品，它采用了0.18微米工艺制造，集成了256KB的全速On-Die（芯片内建）L2 Cache。PⅢ Coppermine分为E和EB两个系列。其中E系列表示为采用0.18微米工艺制造，集成有256KB On-Die L2 Cache，前端总线频率为100MHz的PⅢ Coppermine；而EB系列则表示它不仅是0.18微米制造，集成256KB On-Die L2 Cache的PⅢ Coppermine，而且其FSB的工作频率也提高到了133MHz。在封装形式上除了早期有一部分采用SECC2封装使用Slot 1架构外，其余均使用FC-PGA封装，使用Socket 370架构。SECC2封装的PⅢ Coppermine的工作电压为1.65V，FC-PGA封装的工作电压为1.6V。目前在PⅢ 1.13GHz失败后，PⅢ Coppermine的最高工作频率达到了1GHz。PⅢ Coppermine现在仍是性能最出色的CPU之一，但其价格偏高，是资金充足的高端用户的理想选择。

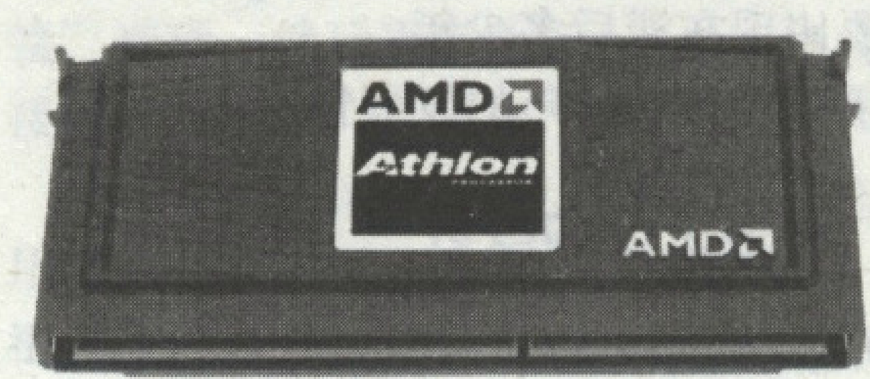


Celeron2

赛扬2是Intel为了巩固低端市场而推出的新一代CPU。它采用0.18微米工艺制造，使用了和PⅢ Coppermine相同的Coppermine核心，采用FC-PGA封装（Socket 370），并支持SSE指令集。但在On-Die L2 Cache容量上只有PⅢ Coppermine的一半（128KB），而且L2 Cache的缓存通道也由8减为4，延迟时间也由0调为2，同时它的FSB频率保持和老赛扬相同，仍为66MHz。这些显然是Intel为了限制新赛扬性能而采用的措施，但这也是赛扬2在性能上低于Duron的重要原因，这款CPU的工作电压为1.65V。赛扬2继承了赛扬系列超频性能良好的优点，特别是首批上市的533MHz、566MHz产品，它们一般可以超到800MHz以上。其浮点运算能力非常优秀，同时具有低价优势，具有很好的性价比，是普通电脑爱好者及游戏爱好者的不错选择。

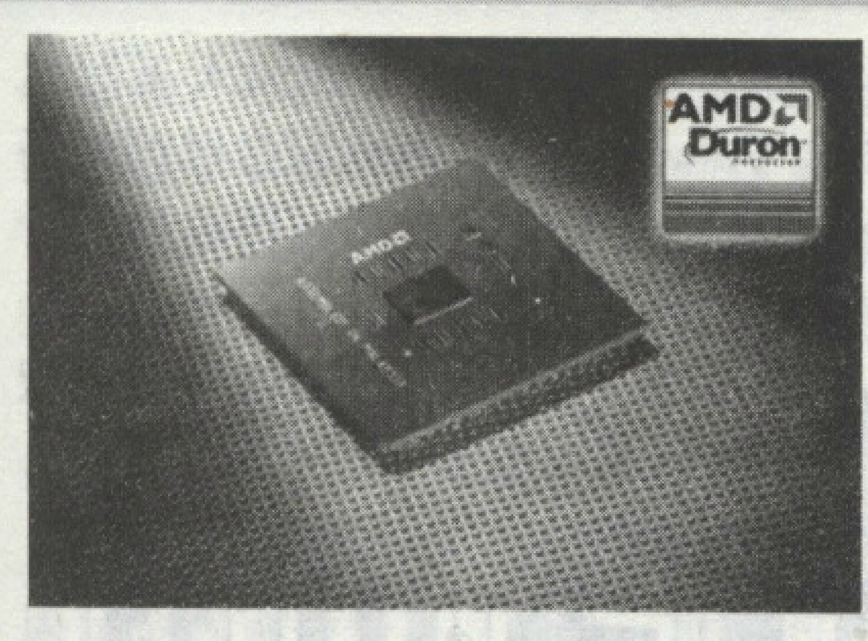
Thunderbird（雷鸟，新Athlon）

它将老Athlon外置的L2 Cache移到了芯片内部，容量为256KB，但其L1 Cache的容量为128KB，而PⅢ Coppermine与新赛扬的L1 Cache都只有64KB。这一CPU也使用0.18微米工艺制造，使用200MHz的EV6前端总线。部分雷鸟采用了Slot A架构，而大部分均使用Socket A。雷鸟和PⅢ Coppermine的性能相差无几，但现在最新的雷鸟已工作在了1.2GHz的频率上，在与Intel的速度竞争中再次处于领先地位。另外最新的1.2GHz雷鸟使用了铜质连线技术。



Duron（钻龙）

钻龙使用了雷鸟的核心，也使用0.18微米制造。其L1 Cache也为128KB，但其L2 Cache只有64KB，同样采用了Socket A架构，前端总线也为200MHz的EV6总线。由于采用了雷鸟核心其性能也相当出色，虽然其L2 Cache的容量只有64KB，但由于其L1 Cache的容量却达到了128KB，是赛扬2的4倍，同时由于其采用了非相关Cache架构，再加上前端总线等优势，其性能明显超过了赛扬2。其超频性能也相当不错，但要注意解



决好散热问题。Duron的工作电压为1.65V，电流达到25A，因此其功耗达到了41W，是赛扬2的2倍以上。最近在AMD推出的Duron 800中，AMD对其又做了一定改进，采用了新架构－Model 3，其最大改进之处在于添加了128KB二级缓存。新型的钻龙处理器可以在制造时选择二级缓存容量，并给处理器打上编号来区分二级缓存容量：处理器编号倒数第二位为“1”的新工艺钻龙处理器依旧只有64KB二级缓存，编号为“2”的新工艺处理器将有128KB二级缓存。由于AMD对Duron处理器进行了大幅度降价，现在的价格已大大低于赛扬2，其性价比相当高。以前周边支持设备的完善是影响AMD处理器推广的重要原因，但随着VIA技术的成熟，以及更多芯片组和主板厂家开始生产支持AMD平台的产品，这一问题已基本得到解决。下表就是目前Intel和AMD主流CPU的技术规格对照表：

	AMD Duron	AMD Athlon			Intel Pentium III		Intel Celeron	
内核	Spitfire	K7	K75	Thunderbird	Katmai	Coppermine	Mendocino	Coppermine 128
时钟	600-800 MHz	500-700 MHz	750-1000 MHz	750-1200 MHz	450-600 MHz	500-1000 MHz	30-533 MHz	533-600 MHz
L1 Cache	128KB				32KB			
L2 Cache	64KB	512KB		256KB	512KB	256KB	128KB	
L2 Cache 速度	内核速度	1/2 内核速度	2/5或1/3 内核速度	内核速度	1/2 内核速度	内核速度		
L2 Cache总线	64位					256位	64位	256位
系统总线	100 MHz DDR (等效于200 MHz) EV6				100－133 MHz GTL+		66 MHz GTL+	
接口	Socket-A	Slot-A		Socket-A，Slot-A (OEM，800MHz 以下)	Slot-1	Slot-1	Socket-370	Socket-370
制造工艺	0.18 微米	0.25微米	0.18微米		0.25微米	0.18微米	0.25微米	0.18微米
核心芯片大小	100mm^2	184mm^2	102mm^2	120mm^2	128mm^2	106mm^2	153mm^2	106mm^2
晶体管数量	2千5百万	2千2百万		3千7百万	9百5十万	2千8百万	1千9百万	2千8百万

其它CPU产品

K6-2是AMD推出的著名产品，今年AMD推出了其升级产品K6-2+，是Socket 7架构用户的升级选择。它采用了0.18微米工艺制造，提供On-Die 128KB的二级缓存。另外它还采用了PowerNow！节能技术，显然它主要用于移动市场。目前有500MHz、550MHz等版本。

VIA公司去年收购了Cyrix公司后，今年推出了Cyrix Ⅲ处理器（原名为Joshu，约书亚），有433MHz、466MHz、500MHz和533MHz等产品。但VIA的这款CPU显然没有其芯片组成功，它定位于低端，使用0.18微米工艺制造，FSB可支持66MHz、100MHz甚至133MHz，Socket 370架构。内置64KB L1 Cache和256KB L2 Cache。但其L2 Cache效率比较低，性能有限，目前已在市场上消失。最近VIA又推出了代号为Samuel的新Cyrix Ⅲ，它采用了Winchip 4核心，CPU采用了P6的总线，集成了128KB的L1 Cache，Socket 370接口，工作频率从500MHz到600MHz。由于取消了L2 Cache使这款CPU的性能和赛扬2、Duron相比相差较远。但其价格相当低廉，只适用于进行简单的文字处理，同时经济拮据的用户。

另外还有一款CPU值得一提，它就是Transmeta的Crusoe，它采用了和Intel IA-64的VLIW指令。但和Intel的不同，它充分考虑到了与x86的兼容性，采用了硬件引擎核心和软件核心合成结构，使得Crusoe能与x86硬件结构的处理器运行相同指令。同时由于采用了VLIW结构的处理器逻辑控制芯片，使得处理器逻辑控制的晶体管数量大为减少。这些设计使得其具有很低的功耗（只有1～2W），远低于奔腾芯片的26～43W。因此它特别适合应用在笔记本电脑中。

在今后的一段时间内，新工艺、新技术将陆续应用到CPU的设计和生产中，性能更强的CPU将陆续推出。首先，CPU的制造工艺将进一步改进，将全面使用0.13微米铜质连线工艺。同时CPU FSB总线的数据传输效率也将进一步提高，如Intel在今年11月推出的P4处理器已应用新的系统总线代替原有的GTL+总线，系统总线速度可达到400MHz，传输速度可达到每秒3.2GB，是现有PentiumⅢ处理器的3倍。而Athlon U Ultra（也就是Mustang）也将采用266MHz的FSB，对于赛扬Intel也无法再让其工作在66MHz的FSB上了，明年将会有100MHzFSB的赛扬推出，在低端同AMD竞争。



同时CPU的内部结构也将得到改进，如P4处理器已采用新的核心，采用新的虚拟通道技术(Hyper Pipeline Technology)，扩充一倍至20阶层（20 stages）。P4内也采用快速运作引擎(Rapid Execution Engine)，算数逻辑单元ALU(Arithmetic Logic Units)的处理速度比处理器核心频率高出1倍。以1.5GHz频率的P4处理器为例，ALU工作频率可高达3GHz。另外，由于新工艺的应用CPU的工作频率还会节节攀升，L2 Cache的容量也将更大，效率也将更高……这些新技术的应用都将使明年的CPU拥有更加强大的性能。

从"恐珑时代"到"太平盛世"

江苏 强强

记得就在不久以前，著名显示器生产厂商美格在全国范围内开展了一次名为"终结恐珑时代"的活动，其创意不得不让人佩服得五体投地。所谓"恐"者，害怕也；所谓"珑"者，纯平显示器也，合起来就是"害怕纯平显示器"。是啊，2年以前，17"显示器才开始进入中国家用市场，记得爱国者17"的700A+降到2000元以下的时候曾引起了不小的轰动。以往17"及以上的显示器都是属于专业设计领域的贵族，谁也没有想到，17"甚至是纯平显示器的价格这么快就降到了家庭用户可以接受的程度。如今，纯平显示器已经成了深入人心的概念，再也不是当年阳春白雪、曲高和寡的境地了。

现在国内市场上的显示器品牌多如牛毛，产品中包括纯平显示器的就有20家左右，其实他们所采用的显像管只有屈指可数的几种，最主要的就是Sony FDTrinitron（特丽珑）、三菱DiamondtronNF（钻石珑）、LG Flatron（未来窗）和三星DynaFlat（丹娜），而其中又以基于Sony特丽珑显管的产品数量为最。它采用新型的超精细垂直栅条设计，使点距达到0.24mm，而且集成最新型的单枪三束技术并在显像管表面涂上AR.t防反光防静电涂层，使荧光屏反光程度大大减低，色彩的饱和度、对比度都十分出色，长时间工作时眼睛的舒适程度也能够得到很好的保证，适合于做图像处理。三菱的钻石珑和Sony的特丽珑在许多方面都非常接近，但是采用了三枪三束（三个电子枪）技术，相对来说颜色更纯更显逼真自然。因为两者使用的都是荫栅技术，所以在显示器的上下1/3处都有一条隐约可见的金属阻尼线来保证显象管的强度。LG未来窗的构状荫罩板是其一大特点，性能介于普通显示器圆形点和特丽珑栅距之间，点距能够达到0.24mm，在提高画面清晰度方面，未来窗还加入了动态电子枪技术，减少垂直长度，防止屏幕四个角的水平分辨率降低和摩尔纹。三星丹娜推出的时间相对较迟，其技术也相对较成熟，包括防静电无反光复合涂层、压缩荫罩、内部防尘／防辐射保护罩，它的水平点距达到0.20mm，垂直点距为0.25mm，综合的实际点距0.24mm。三星纯平最有特色的地方就是提供了RGB三原色输入，可十分方便地调节颜色的纯度，加强信号的稳定性。其实除了上述介绍的"四大天王"之外，Toshiba、NEC、Viewsonic等厂商也有自己的纯平显像管技术，只不过这些显像管的产品在国内比较少见而已。

虽然各个厂商的纯平显像管在设计和实现上各有不同，但都具备纯平显示器的基本外观和性能特点，即外表面的完全平面。纯平显像管比传统的球面和柱面显像管更具优势，其最突出优点是失真小，不会让图像发生扭曲，特别是在屏幕边缘保持平滑。纯平显象管平整的表面可以使光线定向反射，再加上纯平显示器定位都比较高，往往广泛采用各种防眩光、防反射、防辐射涂层，从而大大降低了用户长时间凝视屏幕的眩目感和疲劳感。再有，纯平显示器的可视角度也大大增加，一般球面显示器的可视角度为162°，柱面显示器的可视角度为168.2°，而纯平显示器基本上可以达到180°的可视角度。但是目前几乎所有的纯平显示器的图像看上去都有一些内凹，一般认为是由于我们看惯了凸面的图像而造成的错觉，其实这个解释并不正确。TFT显示器也是真正的纯平，为什么图像看上去不内凹呢？纯平显示器的图像内凹其实是因为平面玻璃的折射现象造成的，这一点在LG早期推出的795FT PLUS上表现得尤为明显。它不只做到了显示屏玻璃外表面是平的，而且它的玻璃内表面、荧光体层以及荫罩板都做到了完全水平。但是它没有对玻璃罩板的折射现象作一定的补偿，从理论上讲这是必要的，尽管我们在使用平面显示器一段时间后已经很难觉察到刚开始使用它时的内凹感了。而三星的丹娜在这一点上做得就比较好，由于屏幕中央薄、边缘厚，它采用了内面补偿来减少屏幕的凹陷感，因此号称是真正的纯平显像管。

由于平面显示器的制造比传统产品复杂，技术参数也会得到相应提高，其中最重要的三个规格是：点距、带宽、分辨率。大部分平面显示器的点距都在0.24mm左右，增加了图像的清晰度，减少了图像模糊



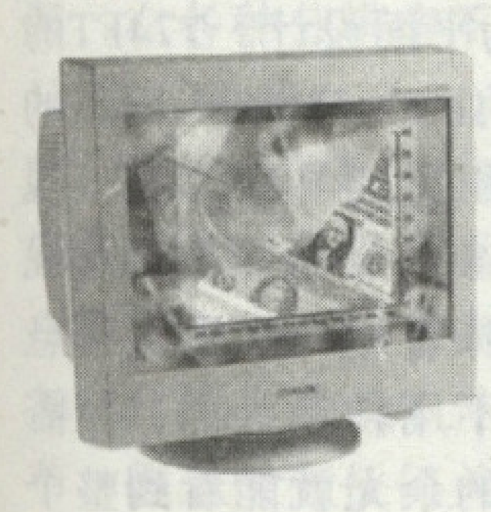
的形象，小距显示器还比较容易提升分辨率；带宽指的是显示器在单位时间内刷新像素的个数，带宽越大可应用的刷新率越高，按照人体工程学，要有85Hz刷新率才符合标准，长时间使用也不会让人感到疲劳。换言之，假若要购买17英寸显示器，其常用分辨率一般为1024×768，那么它最起码要在1024×768下才能达到85Hz的刷新率，否则根本不用考虑，毕竟身体健康比金钱重要多了。另外，最近的3D游戏有关闭同步刷新一项，即不限制游戏的显示帧数，如果有一块好的3D显卡加上一台带宽足够的显示器，就能让你感受到极速的游戏快感。通过严格的安全认证也是大多数纯平显示器的特点之一，一般名牌大厂的产品（如SONY、美格、CTX等等）都通过了极为严格的TCO99认证，其它品牌的产品最起码也通过了TCO92标准，把显示器的对外辐射尽可能地降到了最低标准。由此看来，纯平显示器在保证使用者健康方面也要比传统的球面显示器强多了。

最近很多媒体都针对某些型号的纯平显示器做过专门的介绍或者是性能对比的测试。不过从技术的角度来看，采用同样显像管的显示器，在性能上差距都不会很大，特别是像纯平显示器这样技术含量比较高的产品，能生产的厂商都是有一定实力并且都是知名的品牌，所以可以说是显像管技术在很大程度上决定了显示器的性能。下面笔者就根据所使用显像管的不同，向大家介绍一下国内市场上常见的几款纯平显示器。

一、采用SONY“特丽珑”显像管

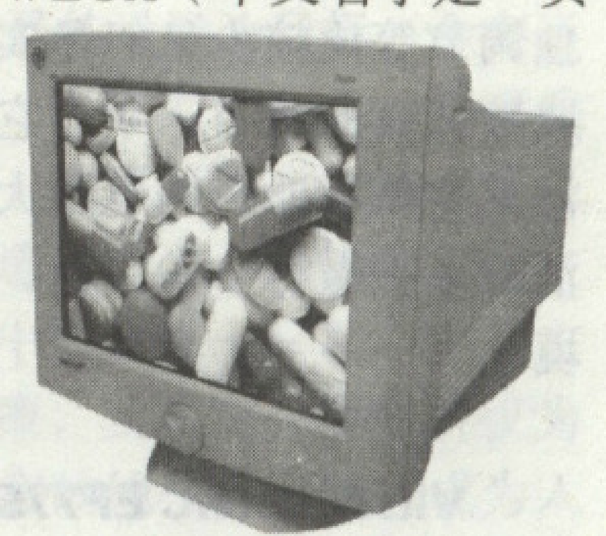
SONY G200

SONY自己的G200是采用FD Trinitron显管的旗舰之作，0.24mm栅距，带宽为203MHz，配有SONY独有的Digital MultiscanII技术——智能数码多频自动跟踪系统，即显示器会自动感应用户所使用的图像界面的视频信号，并实时以ASIC系统处理，以提供清晰亮丽的画面及防止影像变形，令影像细致逼真。在聚焦方面则融合了SONY开发的多重散光聚焦MALS系统（Multi Asttigmatism Lens System），能保证整个画面都有着最佳的光点形状及尺寸，从任一个角位观看都不会出现失真或画质变形的现象，因此G200在减低光线反射和增强影像对比度的同时，更能为用户提供无变形的完美画面。G200采用新颖的“单键”操作按钮设计，方便的多语言、多功能屏幕显示（OSD），独立的光暗/对比控制和多种不同模式的调校及设定功能，因此使得调节更容易。此外，由于G200采用的是超短身长的FD Trinitron（贵翔）显像管，所以其体积比同类17英寸显示器小15%，从而占用面积减少。除了上述采用最新的技术和设计来提供品质卓越的图像外，SONY公司也意识到环保的重要性，由于采用新开发的环保材料制作，所以G200符合最严格的TCO99电磁辐射安全规范。而高质量A.R.t多层式屏幕保护防反光涂层的使用，更可减少外来光线反射以及防止静电和电磁辐射的外泄，即使长时间使用，眼睛也不会感到疲劳。最后，G200还符合ENERGY2000的能耗标准，在“Active OFF（休眠）”状态，能耗能降至5瓦以下。



美格796FD

美格一直是SONY的最佳战略伙伴，也是FD Trinitron显管的坚定支持者，去年11月，SONY发布了其最新产品：纯平面显像管WEGA（中文名字是“贵翔”）后，美格率先推出了基于WEGA的17英寸显示器：MAG 796FD。它的带宽同样为203MHz，在防辐射方面通过了TCO95认证，它的显像管表面采用了世界上最先进的TCO防辐射涂层，同时，显示器的内部采用了双X射线保护线路，即使其中的一个线路停止工作，另一个线路同样起保护作用，令X射线不会泄露超标，确保了使用者的身体不受辐射的伤害。MAG 796FD采用的“单键飞梭”式调节方式真正做到了让用户不必进行任何学习和适应就可随心所欲地调节显示器，菜单调节采用了全中文设计，大大方便了国内的用户。除了一般的调节外，796FD的菜单也设有特殊调节，包括一些比较少见的水平水纹和垂直水纹设置。独创的“黄金眼”功能，使用户可以方便地切换适合于制图、DVD电影、游戏等不同应用环境的不同模式，使用起来轻松自如。其缺点在色温为9300K的情况下，整体画面偏蓝，且四个脚又不同程度的偏蓝和偏红，不过可以通过RGB三原色的调节进行校正。另外，由于SONY采用的是单枪单束显像管，四周聚焦会稍显模糊，好在属于可以接受的正常范围。



二、采用三菱“钻石珑”显像管

Diamond Pro 720

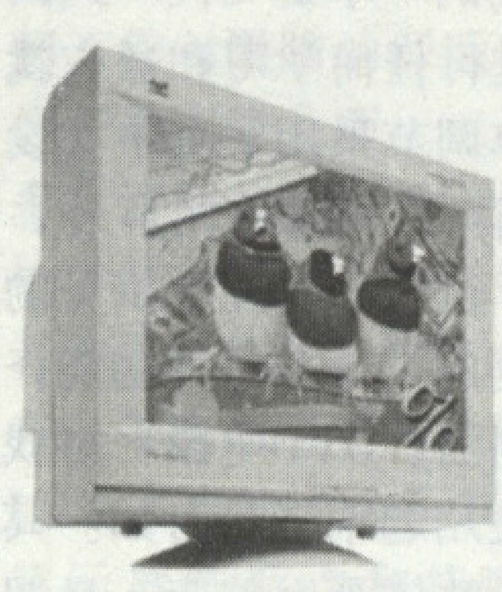
它是三菱最新推出的采用钻石珑显像管的纯平显

示器，0.25mm栅距，带宽为203MHz，通过了最为严格的TCO99安全认证。由于该显示器采用了三枪三束显像管和专利的四倍速动态聚焦技术，因此在聚焦的平衡性方面十分出色，边角和中央的清晰度都非常不错，即使在其支持的最高分辨率下，文本显示效果依然能够让人接受。独有的FPM（fine picture mode）技术使图像的色彩表现更加艳丽饱满，但是打开这个功能以后，字符显示效果会下降，可能是此时的对比度和亮度过大的原因，因此用户可以根据自己的主要用途自行选择打开或是关闭该功能。Diamond Pro 720的亮度十分均匀，但是色调有些偏冷（似乎是采用钻石珑的显示器都有这个毛病），用户可以根据自己的需要通过其无级式的色温调节功能进行细微的调节，真正为高级图形用户而设计。它的调节功能非常丰富，有11种几何失真调节功能，其中包括了边角的单独调节等比较少见但是实用的功能，但是居然没有非线性失真的调节，幸亏它在这方面做得非常好，即使没有这项功能影响也不大。此外，该显示器的屏蔽和消磁系统做得非常出色，可以提供更加稳定的信号环境。



VIEWSONIC EF775

VIEWSONIC（优派）是非常著名的显示器生产厂商，这款采用三菱钻石珑显像管的EF775表现也相当不俗，点距为0.25mm，可支持最高分辨率为1600×1200（77Hz），在17英寸显示器的标准分辨率1024×768下，刷新频率可达到118Hz。采用了先进的不胀钢荫栅式显像管（AIM），大大提高了显像管的受热能力，可以使显示器的亮度比普通的CRT显示器提高40%左右。并且目前优派推出的大多数显示器对电源都具有自适应（AUTO-SENSING）的功能，使它能够自动适应从90到240伏特的电压。它的均匀性很好，在屏幕上几乎看不出来有任何的色块、斑点和摩尔纹，并且屏幕非常稳定，没有令人感到厌烦的闪烁和抖动现象；聚焦情况令人满意，高亮度的图像几乎观察不到光晕，细微的图像细节在屏幕上能很清晰地呈现给用户，但是在屏幕的四角略有不足，在厂商预设的模式下，屏幕的边缘有失真的现象，经过调节基本上能够消除失真。PF775不支持流行的USB接口和BNC同轴电缆接口，这一点对于高档的显示器而言，确实有一点遗憾。PF775通过了对辐射、安全、环保等要求最为严格的TCO99和Energy 2000认证。



三、采用LG“未来窗”显像管

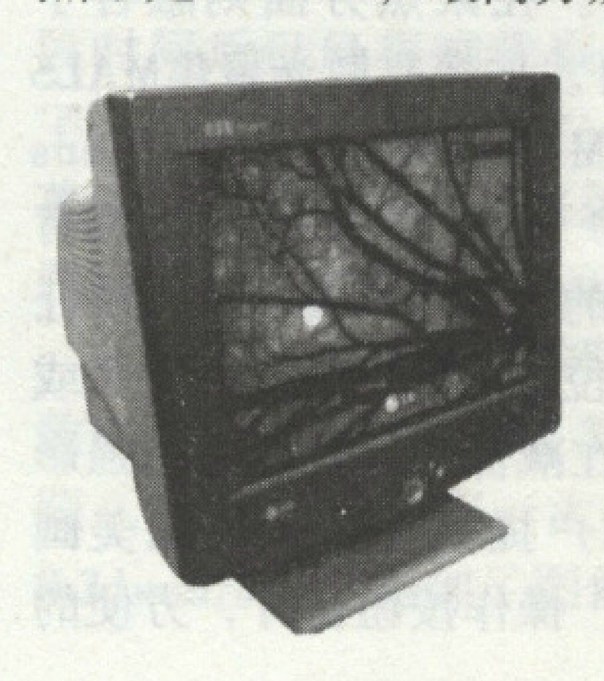
LG 795FT PLUS

这是国内最早上市的纯平显示器之一，在当时算得上是极品了，采用LG“未来窗”17"沟槽式开孔荫罩式显像管，最大分辨率1600×1200。LG 795FT Plus最吸引人的恐怕就是它独特的控制方式了：细长的银白色触摸按钮优雅地排列在屏幕下方，以感应方式进行控制，只需要用手指触摸按钮而不必按下，为了提供准确的反馈，显示器可以在每次触摸按钮时发出响声提醒用户。按钮的标记和OSD菜单的组织比较合理，不过没有提供调整亮度和对比度的快捷方式。795FT Plus的屏幕均匀性尚可，屏幕的闪烁控制得也很好。失真方面，在厂家默认模式下没有值得注意的失真和变形现象，如果需要，厂家提供了7种方式的失真控制。和几乎所有的显示器一样，795FT Plus的屏幕四角聚焦程度和分辨率没有中心部位高，但都处于可以接受的范围之内。在缺省状态下，它有轻微的摩尔波纹现象，但调节后就可以完全消失。该显示器的色彩表现比较出色，在层次方面表现也比较好，灰度过渡十分均匀，亮部和暗部都能得到较好的表现。LG 795FT Plus还在背面提供了一个USB上游端口和4个下游端口，使用USB设备的用户不必再从机箱背面连接了。



LG 774FT

LG“未来窗”系列近日推出了17"新品774FT。774FT是775FT的后继产品，它沿袭了LG的完全平面显像管技术，其显像管内外3层均为平面设计。774FT的点距是0.24mm，最高分辨率可达1600×1200，而它的可视面积达到了40.7cm，视角则为180°。较广阔的可视面积意味着用户在阅览信息时可以不用转动头部，只需用眼睛的余光就能看到整个屏幕。774FT还采用了先进的接近露光技术，减少了由于光散射造成的色纯度下降



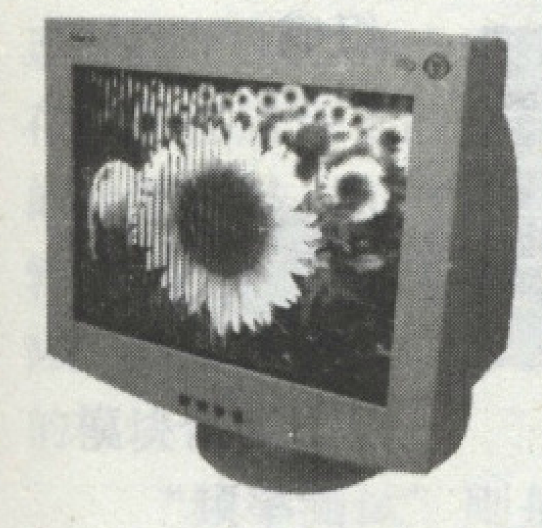


现象。考虑到人们对健康、环保越来越高的要求，774FT在屏幕表面还采用了超强的防反射涂层W-ARAS，提高了阻挡电磁辐射的性能，屏幕内表面也有内部防反射涂层以防光的二次反射，黑底屏则减少了背板的亮度，再次有效地提高了对比度。对于用户以前在使用未来窗时感到“内凹”的情况，新款的774FT也做了相应的改进。在外观设计上，774FT采用了时尚的墨绿色外壳和流线形设计，还有成扇形排列的电子触控式按键。此外，LG还为774FT设计了一个可以放置键盘的底座。该显示器可以存储36种显示模式，文本清晰锐利，图像色彩饱和度、层次感分明，通过了TCO99认证，充分保护用户的视力和提高使用的舒适度，但由于其带宽仅有110MHz，只适合追求时尚个性和经济实用性的用户。

四、采用三星“丹娜”显像管

ACER 78G

Acer 78G纯平显示器点距0.25mm（水平点距0.22mm），带宽达150MHz，这在采用廉价三星丹娜显像管的显示器中还是比较少见的，而且通过最严格的TCO99认证，最大程度减小辐射，保证了使用者的健康。它的水平扫描频率为86KHz，最高分辨率为1600×1200时可达到69Hz的刷新率，使图像显示更细腻。五组色温调节专为全球性使用设计，色彩表现更丰富。由于采用显示补偿技术，Acer 78G聚焦更清晰，杜绝了显示屏四角的失真现象。这款17英寸纯平显示器同时具有防反射、防眩、防静电涂层，可消除大部分反光和静电。所以一般的用户在观看这款显示器演示的时候，很明显能够感觉到这款显示器的纯平表面有一种亮色。78G的字符显示效果非常出色，虽然不能算是锐利级的效果，字符的边缘也不是十分明快，但是整体字符的效果让人看上去感觉十分清晰舒服，在各种分辨率下的表现都非常出色，这一点似乎只有LG的795FT PLUS能够与之抗衡。在色彩显示方面，78G的表现只能说是一般，因为三星“丹娜”显像管的缺点就是显示画面亮度较暗。它的失真调节选项一共有11项，除了常见的水平、垂直、缩放、位移等基础几何失真调节外，还具有十分实用的边角单独调节，但是没有任何关于非线性失真的调节选项。由于78G在保持了价格相对较低的情况下（这也是采用三星“丹娜”管显示器的共性），提供了较为出色的性能，对于那些普通的家用和商用客户来说，是一款非常不错的选择。



长城N700DF

这是本次介绍中唯一一款国产品牌纯平显示器，采用三星“丹娜”显像管，点距0.25mm，带宽为110MHz。这款显示器的整体外形设计很有特色，大气的显示部分设计，前卫式的飞碟状托底设计使这款显示器无论放在公司还是家庭，都是一个很好的选择。显示屏表面采用了防静电无反光复合涂层，大幅度有效地增强了防静电、防反射功能；会聚和解析方面表现非常好，没有任何拖尾和扰色现象；色彩饱和度、灰度方面完全呈现，表现优秀；偏转角度90度，双聚焦，高亮度、对比度。数码OSD调节功能全面，最大限度地满足用户需求，具有多达6种语言选择功能，独特的中文OSD菜单让国人使用起来方便自如。长城N700DF在设计上以用户最佳设置为目标，舍弃了用户不太常用的高指标参数，而努力提高显示画面质素，使画面鲜艳，字体清晰、边角犀利。它的不足之处在于TCO95认证只是“可选”，而不是标准配置，这在本次介绍的纯平显示器中也是唯一一款。但是它最大的优势在于价格极其低廉，全国统一零售价仅为2480元，是目前市场上最便宜的纯平显示器，成为入门级用户的最佳选择。



以上介绍的各厂商的纯平显示器各有各的特点，如果硬要分出个高下的确很不容易，本文的用意也并非打算通过对比来给大家做一个购买的决定，而是希望大家在了解这些平面显示器技术的同时针对自己的需求有一个大致的把握方向。所以从整体来说，如果你打算在近日购置新的电脑或者是升级自己的旧显示器，非常值得考虑购买17"纯平产品。对于专业用户而言，当然是刷新率越高，档次越高越好；一般的家用，购买纯平也绝对实惠并且有必要，目前非平面的17"显示器，价格在1900-2500元之间，你只要多花300-400就能买到一款各方面性能更出色的采用三星丹娜管的17"纯平显示器了，对于普通消费者而言这个价格也是可以接受的。在此也建议读者，不要一味追求高分辨率和高刷新率，考虑到实用和实惠，显示器是否符合严格的安全认证（如TCO99），是否有足够的调节功能，操控是否方便等方面才更值得注意。相信随着纯平显示器制造技术的高速发展和完善，价格有可能进一步下降，现在“恐珑时代”已经结束了，相信“太平盛世”也即将到来！

PC系统测试软件大全（二）

湖南 苏旅

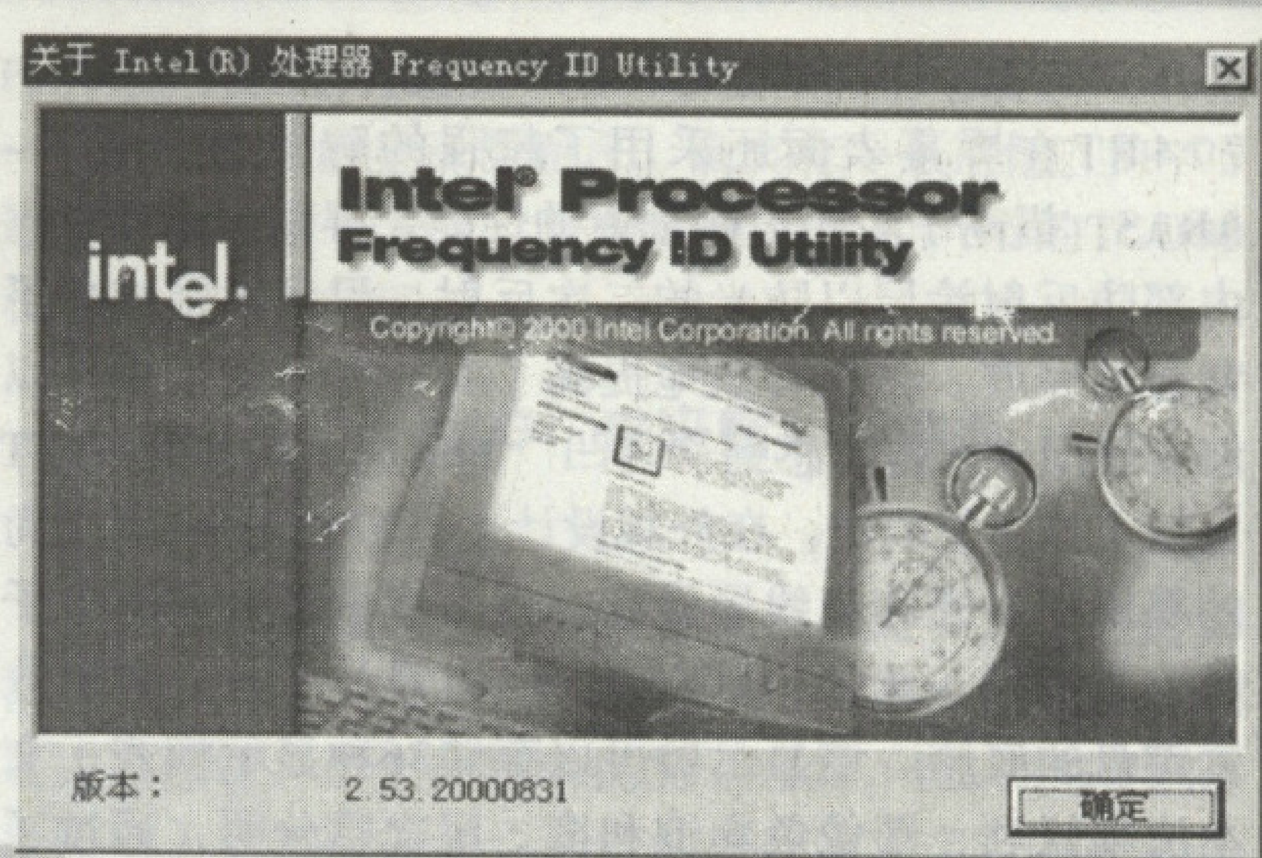
CPU及主板设备测试（上）

CPU一直以来是电脑设备中最重要的部件之一，目前由于电脑芯片技术的飞速发展，Intel、AMD、Cyrix等CPU生产厂商纷纷推出其最新的高速产品，为了有效地测试各类型CPU的各项性能，不少CPU检测软件纷纷应运而生，成为目前最受欢迎的硬件测试软件之一。此外，由于CPU是依赖电脑主板进行工作的，主板的种类又决定CPU的支持范围，因此在下面的介绍中笔者将两者结合起来叙述。这里需要注意的是，为了方便大家的使用，本文所介绍的CPU及主板类测试软件都是一些能在国内软件下载主页常见到的软件程序，在介绍使用方法的同时，文中还给出了它们各自的下载地址。这一规定也适合本文其余章节中介绍的其他各类硬件测试软件。

Intel Processor Frequency ID Utility最新版：2.53

下载地址：http://support.intel.com/support/processors/tools/FrequencyID/FreqID.htm

Intel Processor Frequency ID Utility 是由著名的CPU厂商英特尔（Intel）公司开发的，它可以使用户正确识别自己机内的英特尔处理器，同时还能检测所用CPU是否已超出英特尔额定的运行频率。该程序打包容量为1MB左右，其最大的优点是测试结果紧扣Intel CPU产品，测试权威可靠。但问题在于：该程序并不支持Intel以外厂商的X86系列CPU产品。同时，新版本的测试软件也不能对老式的Intel CPU进行频率测试的支持（包括Pentium Ⅱ和Celeron A等），令人遗憾。



该软件有多语言版本，这里使用的是最新的简体中文版。程序安装很简单，启动后首先出现使用许可证协议，要求使用者同意该协议后方可运行程序。单击“接受”后即出现程序主界面。程序分为两大模块：“CPUID数据”和“频率测试”。

“CPUID数据”是使用者首先看到的数据，它由5个测试项目组成：

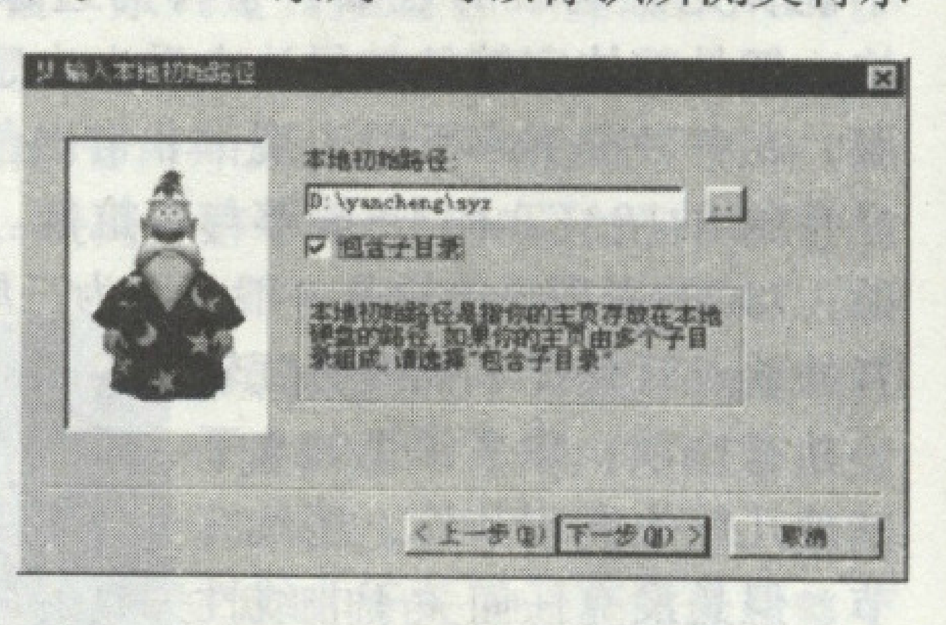


1、处理器品牌名称：

该处显示英特尔公司处理器的品牌名称，比如目前主流的奔腾Ⅲ和赛扬Ⅱ处理器等。

2、处理器分类：

它包括4项主要信息。“CPU类型”可以标识英特尔CPU是属于OverDrive CPU（1号）还是正规封装的Intel CPU（0号）。“CPU系列”可以标识所测英特尔CPU是第几代产品。如6系列就包括英特尔赛扬、奔腾Ⅱ、奔腾Ⅲ系列等。而5系列则包括奔腾CPU和多能奔腾MMX CPU。“CPU型号”可以识别英特尔CPU的制造技术以及属于第几代设计（例如型号4），这里所说的型号与前面介绍的系列通常是相互配合使用的，用





以确定您的计算机中所安装的处理器是属于处理器系列中的哪一种特定类型。而“CPU步进”则标识生产英特尔CPU的设计或制造版本数据（即“修订”信息）。生产厂商通过步进信息可以有效地控制和跟踪所做的更改，同时还可以让最终用户更具体地识别其系统所安装的处理器版本。

3、处理器个数特性：

该信息主要识别所测CPU是单处理器还是双处理器结构，如果是多处理器结构则还能清楚地给出当前测试的CPU顺序。对于大多数DIYer来说，一般都只用一个CPU进行运算处理，所以显示出来的处理器大多为1号类型。

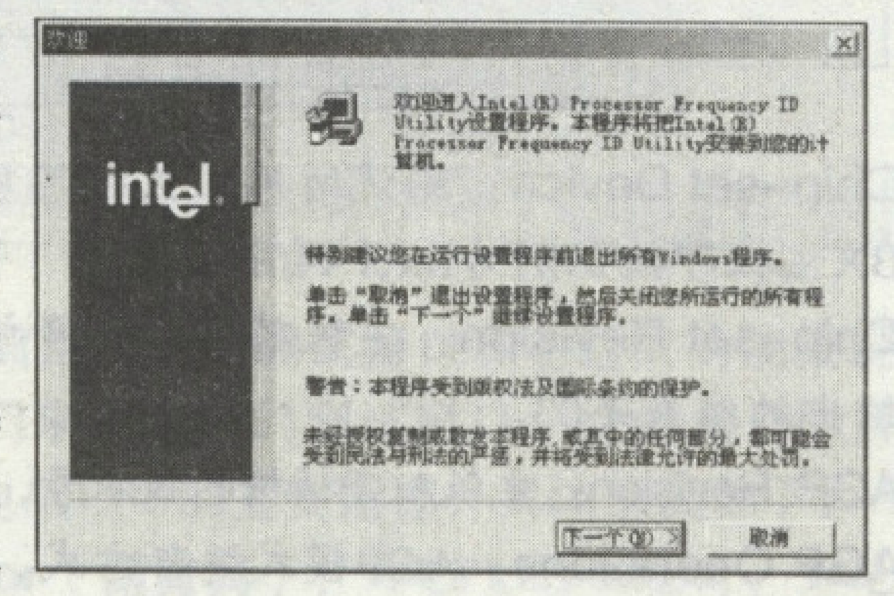
4、处理器技术特性：

该项测试可以提供有关所测试的CPU具有的技术特性。如MMX技术或因特网流式SIMD扩展（即SSE技术）。MMX技术自从Pentium166MMX开始已广为Intel、AMD和Cyrix三家的CPU产品所支持，而SIMD技术目前只有Intel Pentium Ⅲ和FPGA370结构的新Celeron Ⅱ才支持。

5、处理器细节：

该项测试主要提供所测CPU的一级数据和指令高速缓存（CACHE）和二级高速缓存（假设该缓存已经存在并已启用）的大小。同时还能给出CPU封装模式的检测情况，如SECC单边接触插盒包装、FC-PGA翻转芯片插针网阵包装、PPGA-塑料插针网阵包装，及MC、MM、UPGA、BGA等专门用于笔记本移动式CPU的模块包装。

“频率测试”则是Intel Processor Frequency ID Utility 运行一种频率确定算法的速度检测功能，用于确定处理器以何种内部速率运行，并且还能将所内置的CPU内部数据与检测到的操作频率进行比较并给出最终测试结果。不过该程序运行时会检测CPU的 Frequency ID功能，而如Intel Pentium Ⅱ和Celeron A等老式CPU则不被支持，所以在测试前还需参阅程序帮助文件中的“支持的处理器”列表。



总的来说，Intel Processor Frequency ID Utility代表了一种权威测试的结果，在测试CPU基本参数的同时还给出了相对稳定正确的对比测试数据，确实是Intel CPU最好的测试选择。

WCPUID 最新版：2.8

下载地址：http://www.h-oda.com/

WCPUID是由日本的H.Oda设计的一款新型CPU测试软件。与前面介绍的Inter CPU测试软件不同的是，WCPUID可以正确地检测目前市面上流行的各种X86系列CPU，如Inter的PⅢ、Celeron Ⅱ，AMD的雷鸟、钻龙，还有VIA的Cyrix Ⅲ。测试的内容包括CPU类型、频率、多媒体指令支持等主要技术指标。同时对于CPU内部CACHE的各项参数，它也能正确显示出来，此外最新版还拥有对主板及AGP设备的初步检测能力。该测试软件体积小巧，解包后容量仅为180KB左右。但测试数据详细实在，毫不逊色于其他一些CPU专业测试软件。程序无须安装，下载后解压缩包即可使用。程序分为五大模块。

运行后首先出现的画面是Analyze（分析）的模块，它给出了详细的CPU基本信息。

WCPUID / Flag Info

Standaed & Extendrd Feature Flags

Floating-point unit on-chip	(FPU)	Supported	Page Attribute Table	(PAT)	Supported
Virtual Mode Extension	(VME)	Supported	36-bit Page Size Extension	(PSE36)	Supported
Debugging Extension	(DE)	Supported	96-bit Processor Number	(PN)	Not Supported
Page Size Extension	(PSE)	Supported	Reserved		
Time Stamp Counter	(TSC)	Supported	CLFLUSH Instruction	(CLFSH)	Not Supported
Model Specific Registers	(MSR)	Supported	Debug Trace Store / Event Monitor	(DTES)	Not Supported
Physical Address Extension	(PAE)	Supported	MMX technology Extensions	(MMX+)	Not Supported
Machine Check Exception	(MCE)	Supported	MMX technology	(MMX)	Supported
CMPXCHG8 Instruction	(CX8)	Supported	Fast floating-point save and restore	(FXSR)	Supported
Reserved			Streaming SIMD Extensions	(SSE)	Not Supported
On-chip APIC Hardware	(APIC)	Not Supported	Streaming SIMD Extensions 2	(SSE2)	Not Supported
Fast System Call	(SEP)	Supported	Self-Snoop	(SS)	Not Supported
Memory Type Range Registers	(MTRR)	Supported	Reserved		Not Supported
Page Global Enable	(PGE)	Supported	Automatic Clock Control	(ACC)	Not Supported
Machine Check Architecture	(MCA)	Supported	3DNow! Instructions Extensions	(3DNow!+)	Not Supported
Conditional Move Instruction	(CMOV)	Supported	3DNow! Instructions	(3DNow!)	Not Supported

Copy　OK

在这里笔者简单介绍一下Analyze模块主要测试参数并给出对应的中文。

Platform（使用平台）：识别所测试的CPU制造结构是什么样的，如SLOT1、SLOTA、Socket370结构等。

Vendor ID（销售商ID）：识别CPU制造厂商的名字，如Pentium Ⅲ是Intel制造的。

Type ID（类型ID）：标识所测CPU是属于OverDrive CPU还是正规封装的完整CPU。

Family ID（系列ID）：标识所测CPU是第几代产品。如6系列包括Intel赛扬、奔腾Ⅱ、奔腾Ⅲ系列等。

Model ID（型号ID）：识别所测CPU的制造技术以及属于第几代设计。

Stepping ID（步进ID）：标识生产CPU厂商的设计或制造版本数据（即“修订”信息）。

Brand ID（铭牌ID）：识别该CPU的类型，如Intel Celeron、Intel Pentium Ⅲ等。

Internal（内置频率）：测试CPU的真实频率。

External（外置总线频率）：测试CPU的外部总线频率（即俗称的“外频”）。



Multiplier（倍频）：测试CPU内部的分频倍数。

I-Cache：测试CPU的一级高速指令缓存，如Intel Celeron的一级高速指令缓存为16K Byte；
D-Cache：测试CPU的一级高速数据缓存，如Intel Celeron的一级高速数据缓存也为16K Byte；
T-Cache：测试CPU的一级高速复写CACHE，笔者的Intel Celeron CPU并不支持该技术；
L2 Cache：测试存在于CPU或主板上的高速二级缓存。如Intel Celeron的二级高速缓存为128K Byte；
L2 Latency：测试高速二级缓存的时间延迟速度；
L3 Cache：测试K6-Ⅲ等CPU所采用的L3 Cache大小，一般对Intel系列CPU无用。

MMX：多媒体扩展指令集，自Pentium 166MMX以来被Pentium Ⅱ、Pentium Ⅲ、Celeron等系列Intel CPU广泛支持。
SIMD：因特网流式扩展指令集，主要存在于Intel Pentium Ⅲ和最新的FC-PGA370 Celeron中。
3DNow!：这个指令集属于AMD独家发明，被其K6-2、K7Athlon、Thunderbird、Duron等CPU广泛支持。

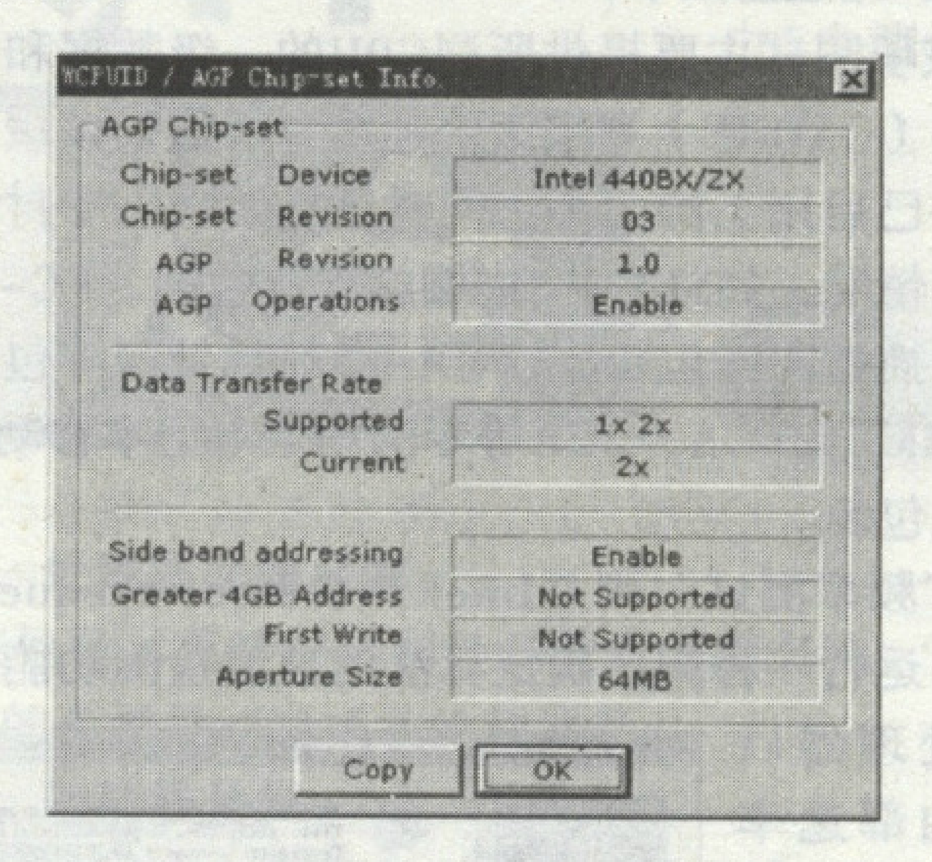
Future Flg（标准及扩展特色标识）这个模块主要列出了目前主要CPU产品所支持的各种特色技术，除了上面介绍的MMX、SIMD、3DNow!以外，还有MMX+、SIMD+、3Dnow!+、APIC、FPU、VME、PGE等30多种特色指令和制造工艺技术。在列出各种技术名称的同时，还在该技术后面表明所测试CPU是Supported（支持）还是Not Supported（不支持）该技术。列表清晰明了，专业性强。不过对于我们一般的DIYer，大概认识了解一些最基本的特色技术就已足够了。

Cache Info和Cache Reg是关于CPU Cache指数的详细介绍的两个模块，前者侧重于对L1和L2 Cache的整体测试，而后者则较为详细地给出了L2 Cache的各项性能指标。点击后出现各自的测试内容。由于篇幅所限，我们着重介绍Cache Reg的主要参数内容，并给出相对应的中文。

L2 Configured：测试二级缓存配置状态，一般都处于ON的状态。
L2 Cache Latency：测试二级缓存延期时间，笔者的Intel Celeron A为1。
ECC Check Enable：ECC纠错检测功能开启模式，可在主板CMOS中设置。
Address Parity Check Enable：地址奇偶检测功能开启模式，可在主板CMOS中设置。
CRTN Parity Check Enable：CRTN奇偶检测功能开启模式。
L2 Enabled：二级高速缓存的开启模式，目前主流CPU产品都有L2 Cache，可在主板CMOS中设置。
L2 Associatively：二级高速缓存相关路数，Intel Celeron A为四路相关。
Number of L2 banks：二级高速缓存个数，Intel Celeron A的L2 Cache在CPU上，所以检测出为0 (1)。
Cache size per bank：个体二级高速缓存大小，Intel Celeron A的L2 Cache测试出来为128K bytes。
L2 Physical Address Range support：二级高速缓存地址范围支持，一般来说主流主板配合CPU都能支持4G bytes。
L2 Hardware Disable：二级高速缓存硬件关闭模式，为了CPU性能的最大发挥，该选项一般是关闭的。

……

AGP Info顾名思义是和主板AGP插槽及AGP总线显示卡相关的测试模块。它给出了简单的主板信息和较为准确的AGP信息。下面给出主要技术参数的中文翻译和解释。



Chip-set Device：测试所用主板的芯片组，如笔者的BX主板即被识别为Intel 440BX/ZX。
Chip-set Revision：主板芯片组的修订版本号，这里给出的结果是03。
AGP Revision：主板AGP插槽的版本号，BX主板为1.0。
AGP Operations：AGP模式运行方式，笔者的TNT显示卡为AGP插槽，所以这里显示的是Enable（开启）。

Data Transfer Rate（AGP数据传输率）。

Supported（主板所支持的AGP数据传输率）：根据主板及显示卡产品的不同，有1x、2x及4x选择。
Current（当前使用的AGP数据传输率）：笔者的TNT显示卡最多只支持2x，因此显示出来也只有2x。

……

总的来说，WCPUID确实是一款不可多得的CPU



技术参数测试软件，其对CPU技术的测试范围广泛，内容专业翔实，而对于一般的DIYer来说，也比较容易了解自己CPU的基本情况。但该程序的弱点在于其只能简单地显示CPU及相关设备参数，并没有对CPU的实际速度进行产品对比测试。因而无法通过对比得知所测CPU的真正性能。该程序目前最新版为2.8，增加了对Intel Pentium IV的识别，并能在 Windows ME下正常使用，确实是一款值得推荐的软件！

MYCPU 最新版：1.11

下载地址：http://www.goldfish-software.ch/

下面笔者将介绍另一款CPU测试软件MYCPU，和上面介绍的WCPUID不同的是，MYCPU既有简单易用的测试功能，能测试出目前市面上各类主流CPU产品及相关技术，同时它也有着小巧玲珑的身躯，软件包总共37KB左右，只带有一个主程序和一个说明文件、这些使得它的特色更加突出。下面就让我们来看看这款测试软件。

MYCPU的安装步骤很简单，下载后解开压缩包，首先出现的是主程序的图标，上面写着MYCPU字样，此外还有一个说明文件，英文好的用户可以查看其来了解软件的版本升级情况。这里我们先启动MYCPU主程序。就出现了如下画面：

MyCPU - CPU identification tool

Vendor:	GenuineIntel
Description:	not available
Family:	6 (Pentium Pro/II/III/Celeron)
Model:	6 (Celeron/PII (if L2-cache>128K))
Stepping:	5
Type:	0 (Original OEM)
Speed:	412.4 MHz

CPU Features / Copy / Dump to file / About / Quit

程序主界面由左边的测试窗口和右边的功能按键组成。首先我们来看左边的测试窗口，它的几个栏目显示的是用户电脑CPU的主要指标，具体情况如下：

1、vendor（销售商）：即CPU的制造商，如笔者的CPU为Intel Celeron的，则显示为Genuine Intel（英特尔正品）。

2、Description（描述）：对厂商产品的描述，一般显示为Not Available（不存在）。

3、Family（系列）：标识所测CPU是第几代产品，笔者的Intel Celeron表示为6系列。

4、Model（型号）：识别所测CPU制造技术以及属于第几代设计，笔者的Intel Celeron 同样表示为6系列。

5、Stepping（步进）：标识生产CPU厂商设计或制造版本的数据。笔者的Intel Celeron 表示为5系列。

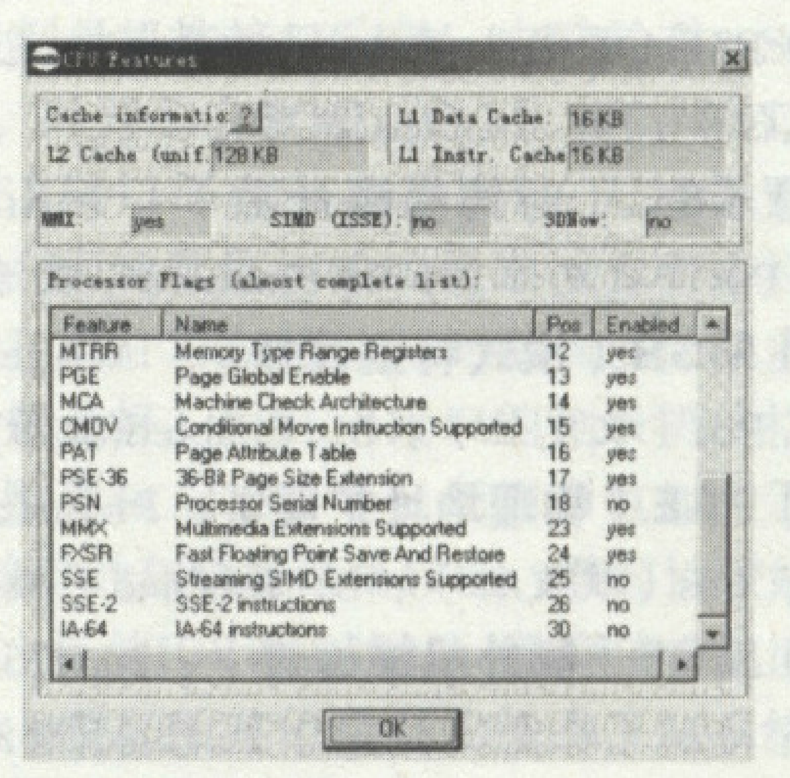
6、Type（类型）：标识所测CPU制造类型，0则表示为Original OEM（原始设备制造商）。

7、Speed（主频速度）：这里指的是CPU的实际主频率，如笔者超频的Celeron 412MHZ（原366MHZ）。

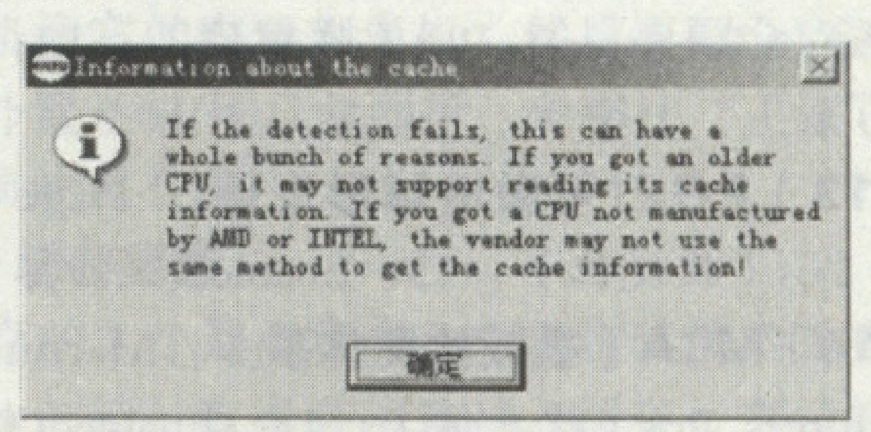
上述几个简单的测试项目即勾勒出用户CPU的简单指标，这些都有利于用户辨别所选购CPU产品的真伪。

测试软件主界面右边有几个功能按键，它们的作用如下：

CPU Feature（CPU特性参数）：这项栏目给出了更为详细的CPU技术信息，点击则将会打开一个新的窗口。窗口信息分为三个栏目，高速缓存信息、多媒体扩展指令技术信息及处理器扩展特色标识信息。首先我们来看最上面的CACHE信息栏目，它由四个项目组成。首先出现的是Cache Information（高速缓存信息），它的后面有一个问号按键，点击其即弹出另外一个窗口。



上面的信息含义是："如果检测失败，它会有一系列的原因，如果你使用的是一个比较过时的CPU，那么它可能不支持读取它的高速缓存的信息。如果你使用的不是由AMD或者Intel生产的CPU，那么生产商可能就不会使用和本软件一样的方法来读取高速缓冲存储器中的信息。"一般来说，市面上主流的Intel和AMD的CPU产品都能被正确检测出高速缓存数据。这些数据表示如下：



（1）**L1 Data Cache（L1 数据高速缓存）**：笔者的Intel Celeron即表示为16K；

（2）**L1 Instr. Cache（L1 指示高速缓存）**：笔者的Intel Celeron即表示为16K；

（3）**L2 Cache Unif.（L2 合成高速缓存）**：笔者的Intel Celeron即表示为128K。

接下来的是多媒体扩展指令技术信息：

MMX（多媒体扩展指令集）：自Pentium 166MMX以来被主流CPU支持的指令集技术；

SIMD（因特网流式扩展指令集）：该技术被目前最新的Pentium Ⅲ和FC-PGA370 Celeron所应用；

3D now（AMD 3D扩展指令集）：这是被K6-2、K7Athlon、Thunderbird、Duron等所支持的独有技术。

最后出现的则是Processor Flags（处理器扩展特色标识信息），它包括以下信息，这里给出其详细介绍。

（1）**FPU（浮点单元）**：Floating Point Unit；Pos（收发位）：0；Enabled（激活）；

（2）**VME（有效模式扩展）**：Virtual Mode Extension；Pos（收发位）：1；Enabled（激活）；

（3）**DE（调试扩展）**：Debugging Extension；Pos（收发位）：2；Enabled（激活）；

（4）PSE（页大小扩展）：Page Size Extension；Pos（收发位）：3；Enabled(激活)；

（5）**TSC（时间停顿计数）**：Time Stamp Counter；Pos（收发位）：4；Enabled（激活）；

（6）**MSR（模式特别注册）**：Model Specific Registers；Pos（收发位）：5；Enabled(激活)；

（7）**PAE（物理地址扩展）**：Physical Address Extension；Pos（收发位）：6；Enabled（激活）；

（8）**MCE（额外机械检查）**：Machine Check Exception；Pos（收发位）：7；Enabled(激活)；

（9）**CX8（CMPXCHG8指令支持）**：CMPXCHG8 Instruction Supported；Pos（收发位）：8；Enabled(激活)；

（10）**APIC（板载硬件支持）**：On-Chip Hardware Supported；Pos（收发位）：9；Enabled(激活)；

（11）**SEP（快速系统呼叫）**：Fast System Call；Pos（收发位）：11；Enabled(激活)；

（12）**MTRR（存储类型排列注册）**：Memory Type Range Registers；Pos（收发位）：12；Enabled（激活）；

（13）**PGE(可激活球形页面)**：Page Global Enable；Pos（收发位）：13；Enabled(激活)；

（14）**MCA（机械检测体系）**：Machine Check Architecture；Pos（收发位）：14；Enabled(激活)；

（15）**CMOV（条件移动指示支持）**：Conditional Move Instruction Supported；Pos（收发位）：15；Enabled(激活)；

（16）**PAT（页面归属表）**：Page Attribute Table；Pos（收发位）：16；Enabled（激活）；

（17）**PSE-36（36bit 页面大小扩展）**：36bit Page Size Extension；Pos（收发位）：17；Enabled（激活）；

（18）**PSN（处理器序列号）**：Processor Serial Number；Pos（收发位）：18；No（禁用）；

（19）**MMX（多媒体扩展指令集）**：Multimedia Extensions Supported；Pos（收发位）：23；Enabled（激活）；

（20）**FXSR（快速浮点保存和恢复）**：Fast Floating Point Save And Restore；Pos（收发位）：24；Enabled（激活）；

（21）**SSE（多流单指令数据流扩展指令集）**：Streaming SIMD Extension Supported；Pos（收发位）：25；Enabled（激活）；

（22）**SSE-2（SSE-2 指令）**：SSE-2 Instructions；Pos（收发位）：26；No（禁用）；

（23）**IA64（IA64 指令）**：IA64 Instructions；Pos（收发位）：30；No（禁用）。

Copy（复制）：

按下该键即表示将所得到的CPU测试结果到剪贴板。

Dump to file（存储为文件）：

按下该键即弹出存储文件和选择存储位置的对话框，确定好后MYCPU将把测试结果存储为文本文件，用户就可以对其进行加工备份了。

About（版本信息）：

版权信息给出了MYCPU的软件版本信息和开发者的一些简单信息。

最后如果想退出该软件的话，选择QUIT（退出）即可。

经过试用，笔者感觉这款CPU测试软件最大的特点就是小巧方便，使用时不占用任何系统共享文件，同时也不给系统留下任何垃圾痕迹，确实是一款环保型软件。但该软件的缺陷在于：它的测试资料还不够齐全，同时对最新的CPU产品也支持不力。此外，如果能在测试基本参数的同时，给出CPU速度性能测试功能就更加完美了。

本文介绍软件收录于《大众软件CD》2001年第一期\HARD\下。

光盘刻录机选购指南

PANKELUJIXUANGO

成都 歆怡

所谓光盘刻录（“CD－R”和“CD－RW”）是指在CD－ROM基础上发展起来的两种CD存储技术。“CD－R”是“CD－Recordable”的英文简写，指的是一种允许对CD进行一次性刻写的特殊存储技术；而“CD－RW”是“CD－ReWritable”的英文简写，它指的是另外一种允许对CD进行多次重复擦写的特殊存储技术。这两种技术借以实现的存储介质分别被称为CD－R盘片和CD－RW盘片，而实现这两种技术的设备，就是CD－R驱动器和CD－RW驱动器。目前单纯的CD－R驱动器已经很少见，本文所谈“光盘刻录机”是CD－R和CD－RW驱动器的统称。

由于CDR/RW具有大容量（640M）、每兆字节成本极低（现在最便宜的CDR碟片已低至3元人民币）、兼容性好，记录介质在几乎所有PC上都可用（目前CDROM驱动器已成为个人电脑的标准配置）、记录可靠（理论上碟片可保存100年以上）等明显的优点，光盘刻录机越来越受到电脑爱好者的青睐，随着多媒体和互连网技术的发展，CD-RW已不再是传统意义上的单一的备份工具，更逐渐成为多媒体和移动存储器发展的新工具。伴随近期价格的大幅下降，刻录机更是目前外存储设备的选购焦点。

一、光盘刻录机的性能指标和选购原则

光盘刻录机除了可以刻写CDR/CDRW碟片外，大多数性能指标与普通的CDROM类似。我们选购时应注意以下性能指标：

1、读写速度

它是标志光盘刻录机性能的主要技术指标，包括数据的读取传输率和数据的写入速度，理论上速度越快性能就越好，但由于技术的限制，光盘刻录机的写入速度远比它的读取速度要低得多。刻录机目前最高的读取速度可以达到最大32倍速，甚至可以做得更高，但用户不会刻意把刻录机当做CD－ROM使用，这个指标并无多大的实际意义。而CDR目前写入速度最高只有12速，速度越高写入时间越少，优势是显而易见的，但实际由于盘片、刻录软件以及兼容性的限制，高速的写入速度很可能引起“飞盘”现象，导致刻录失败。所以在选购刻录机时无须刻意追求它的高写入速度，基于价格、扩展性和稳定性等多方面的考虑，目前4速到8速写的CD－RW产品应该是首选。当然对于一般家庭用户选择价格十分便宜的2速写产品（现已降到了千元以下）也可以。大家知道高倍速刻录机可以通过软件降速刻写，也就是说8速的刻录机也可以强制使用2倍速的速度来刻盘，这样做的目的是刻出质量更好的数据盘，在实际操作中由于CD-R盘片质量不佳或为了刻制高品质的盘，使用降速刻写非常普遍。由此可见2倍速的刻录机虽然慢了一些但还是很实用的。

衡量刻录机读写速度的另一个重要指标是平均读取时间，或称为平均查找时间（Average Seek Time)。它是指CD－ROM从光头定位到开始读盘的时间，一般来说此值越小刻录机的读写速度越快。现在高速刻录机平均查找时间一般在150ms左右。

2、接口方式

光盘刻录机按接口分类，内置的有：SCSI接口、IDE接口，外置的有SCSI、并口、PC卡接口以及目前最新的USB接口等。SCSI接口（无论外置内置）在CPU资源占用和数据传输的稳定性方面要好于其它接口，系统和软件对刻录过程的影响也低很多，因而它的刻录质量最好。但SCSI接口的刻录机价格较高，还必须另外购置SCSI接口卡，无形中也加大了成本的投入。IDE接口的刻录机价格较低，兼容性较好，可以方便地使用主板的IDE设备接口，数据传输速度也不错，在实用性上要好于其他接口，但由于对系统和软件的依赖性较强，刻录质量要稍逊于SCSI接口的产品。并口有SPP、EPP、ECP三种模式，其中，EPP、ECP为高速模式，在这两种状态下，刻录机能达到6速读2速写的要求，而SPP模式下只能达到2速读1速写，目前采用并口方式的刻录机除了HP公司的部分产品外，其余基本趋于淘汰，被性能更好的USB接口替代。由于外置刻录机的价格比相同性能的内置机要贵不少，因此另外对于想买外置刻录机又想省钱的朋友，可以考虑买个价格便宜的内置刻录机，然后再配合USB或SCSI接口的外置光驱/硬盘盒即可，价格比“正宗”的外置刻录机要便宜不少。

3、缓存容量

缓存的大小是衡量光盘刻录机性能的重要技术指标之一，刻录时数据必须先写入缓存，刻录软件再从

缓存区调用要刻录的数据，在刻录的同时后续的数据再写入缓存中，以保持要写入数据良好的组织和连续传输。如果后续数据没有及时写入缓冲区，传输的中断则将导致刻录失败。因而缓冲的容量越大，刻录的成功率就越高。市场上的光盘刻录机的缓存容量一般在1MB～4MB之间，最大的有8MB缓存的产品，建议选择缓存容量较大的产品，尤其对于IDE接口的刻录机，缓存容量很重要。增加高速缓存既有利于刻录机的稳定工作，同时也有利于降低CPU的占用率。从性价比看，缓存大小在2MB左右比较合适。

4、兼容性

首先是对盘片的兼容性。盘片是刻录数据的载体，包括CD－R和CD－RW盘片。CD－R盘片根据介质层分为金碟、绿碟和蓝碟三种。好的刻录机对各类碟片都应有好的兼容性。

此外还包括刻录方式的兼容性，比如是否支持AudioCD、PhotoCD、CD－I、CD－EXTRA等多种光碟格式，是否支持DAO（Disk－At－One）、TAO（TrackAtOnce）、MS（Multi－Session）、PACKETWEITING等多种刻录方式。尤其是是否支持增量包刻写（Incremental Packet Writing）的刻录方式，该技术允许用户在同一条轨道中多次追加刻写数据，提高了CDRW盘片的使用效率和刻写的稳定性。

5、Fireware（固件）更新

在这里要说明一下Firmware的更新问题。在光盘刻录机的主电路板上的FlashROM芯片，程序名称叫做Firmware。其版本新旧可能会影响到与硬件产品的兼容性或刻录软件匹配性，导致整机性能不稳定或者某些功能无法使用，因而选择更新的Firmware版本，有利于提高刻录机的整体性能和使用效率。和主板BIOS的更新相同，更新的先决条件是产品须使用FlashROM，如果使用的是EPPROM或MaskROM，就必须拆开刻录机的外壳，利用写入设备更新，非常不便。

6、其他

和任何商品一样，售后服务是很重要的问题。一些刻录机产品虽然价格特别便宜，但由于售后服务不佳，或者根本没有完整的售后服务，所以遇到机器故障或者是软件不兼容时吃亏也就在所难免了。此外工作温度及噪音大小，配件是否齐全，保修卡、说明书等证明资料是否全面，也是选购时需要注意的。

二、碟片的选购

CD-R的工作原理是利用较高瓦数的激光在空白的光碟片上刻出可供读出的反光点，为了达到这个目的，CD－R盘片上必须涂抹一些用激光就可以改变其反光特性的特殊颜料，CD－R盘片都使用有机染料作为记录层的主要材料。由于颜色的不同而相对应的盘片被分别称作金盘、蓝盘、绿盘。而且这些盘适合哪些CD－R驱动器也各不相同。因此，对于CDR盘片的选择，除了注意生产厂家、片基是否平整、颜色是否均匀等外，最主要是选择盘片的“颜色”。

目前,市场上最常见的是绿盘和金盘，它们分别是用青蓝色与金黄色两种有机染料制作的。另外，市场上还出现了一种蓝盘，它使用了一种叫AZO的有机染料,用银作为反射层。到底哪种盘片好呢？很多人认为使用金盘效果好，质量高，其实这种看法很片面，每种盘都有各自的特点：

绿盘：绿盘在市场上非常普遍，价格也很便宜。制作绿盘的有机染料叫Cyanine，非常怕强光，制作盘片时要加入适当的铁金属来降低其对光的敏感程度。绿盘的颜色有翡翠绿、蓝绿、深蓝色等，这是与黄金反射层组合成的不同颜色。生产公司主要有Richo(理光)、TDK与Mitsubishi(三菱)，许多公司都建议使用绿盘，原因是这种材料可以接受较广泛的激光读取范围，兼容性较好。目前，很多光盘刻录机都用绿盘来进行测试。

金盘：这种CD－R盘片呈现金黄的颜色，是因为制作金盘的有机染料本身是接近透明的浅黄色。制造金盘的公司主要有Kodak(柯达) 与MitsuiToatsu(三井)。他们认为制作金盘的这种有机染料有更好的抗光性，能延长存放资料的时间(在100年以上)。记录方式与绿盘完全一样。此外，金盘的反射层是以黄金作为原料，但极薄，没有回收价值。其实，在CD－R空白片上，最贵的部分不是黄金而是有机染料层。

蓝盘：蓝盘是使用金属化AZO有机染料加上低价银材料作为反射层的光盘片，写入与读取数据有较高的准确性，可以保存100年。

在挑选CD－R盘片时，这三种盘片都可以放心购买。同时，也要注意观察并测试自己的刻录机对哪种类型的盘片更加适合。一般刻录机的厂家都会推荐你使用盘片的类型。

最后再简单说一下刻录软件的选择，我认为最好用的是Adaptec Easy CD Creator3.5b 简体中文版和Adaptec DirectCD2.5c简体中文版，这两款软件也是很多刻录机附送的“标准刻录软件”，此外Nero Burning ROM 4.0.3.5等也有自己的特色。

三、经典刻录机产品介绍

1、Panasonic CW7502

这是一款内置SCSI接口的CD-R。另外有CW7582



为内置IDE型号。CW7502具有8倍速CD-ROM读和4倍速刻写CD-R的功能，采用托盘结构性能稳定。如果只是用来刻写CD-R备份数据，它的实际功效与4倍速的CD-RW大致相同。作为内置产品，Panasonic这个系列的刻录机比较注意对整体的温度控制，比较适合有限的连续刻盘。此款刻录机具有不错的软件兼容性，可以配合大部分流行的刻录软件。支持常规的刻录方式：DISK-AT-ONCE、SESSION-AT-ONCE、TRACK-AT-ONCE，不支持CD-RW是该款刻录机最大的缺陷。

2、ACER 6206A

标准的E-IDE (conforms to ATAPI Version 2.6)界面，提供6倍速读、2倍速刻写、2倍速重写的基本功能。采用数位伺服系统，提供信号自动增益和补偿(Automatic Gain Control / Automatic Offset Control)，提高刻录盘片的质量和对各种品质盘片的兼容性。支持Disk at Once, Track at Once, Incremental Writing, Multi-session, Packet Writing等刻录方式，可在一次性的CD-R盘片上将数据分多次写入。

3、飞利浦CDD-3610

E-IDE界面、具备6倍速读取和2倍速刻写功能的CD-RW刻录机，支持常规的刻录方式如整盘刻写、轨道刻写、增量刻写、分段刻写。CDD3610具有独特的防尘设计保证刻录机的寿命和刻录盘片时的稳定。飞利浦领先的光学技术应用在刻录机上保证了刻录机的整体性能和数据的安全性和完整性。

4、ACER 8432A

它最主要的特点是采用了8MB的CACHE，大大提高了刻录机的稳定性。此外，它还拥有32倍速读8倍速刻写4倍速擦写的技术，平均搜寻时间为120ms，采用快闪内存(Flash memory)储存系统固件(Firmware)，拥有数字伺服控制系统，提供信号自动增益及补偿，极大地保证了兼容性和稳定性。提供了面板播放/选曲功能，采用数字式音量控制，可精确方便地播放音乐CD。

5、理光 MP90704A

采用24倍速读4倍速刻写4倍速擦写的速度，拥有2MB的CACHE和120ms的寻道时间，这款产品采用SCSI接口设计，大大降低了CPU占用率，增加了刻录的稳定性。由于其快闪内存(Flash memory)储存系统固件，因此可以通过刷新程序从而达到升级的目的，据说此款产品可软件升级为24速读6速刻写6倍速擦写的型号，和另外一款706S类似，因此广受不少发烧DIYer的欢迎。

6、HP CD-WritePlus7200I

号称“刻录小精灵”的HP 7200I使用E-IDE接口，6速读2速写2速擦写，1M的缓存，性能稳定。最引人注目的是它附带7套软件，涵盖了从防病毒到光盘制作以及数据的备份和恢复各个应用方面，其快速格式化功能，费时不到5分钟即可完成CD-RW的格式化，让人感到物有所值。

7、YAMAHACRW-4416S

CRW-4416S是世界上第一台面市的4速可擦写的刻录机产品，采用YAMAHA公司先进的SCSI接口技术，16速的读取速度和2M的大容量缓存，提供更快的数据传输率以保证刻录的稳定性。

8、清华同方CDD2802

是国内第一个国产品牌CD-RW，这一产品采用进口机芯在清华同方江西电子产业基地生产。机芯采用日本高可靠性防尘设计，最大读取速度为8倍速，刻录速度为2倍速，擦写速度为2倍速，支持各种刻录方式，采用E-IDE接口易于安装，同时配有最新中文说明书及软件。本机型最大的优势是将数据缓存提高到2M，极大地提高了工作稳定性和刻盘成功率。

9、SonyCRX100E-B

提供4倍速CD-R写，2倍速CD-RW复写及最高24倍速CD-ROM读取的多样功能。存取时间高达150ms。CRX100E-B优惠套装，包括了1套使用简易的“SonyCD-Maker”格式化软件。此套装能全面支持个人多媒体光碟的制作，并使制作变得轻而易举。

CRX100E-B更有独特的光碟文字支持功能，或以在音乐光碟上加入区段标题，显示制作人详情或其它相关资料。类似资料已被SonyMusic及多家唱片公司载入他们近期的音乐光碟产品之中，而在某些免费网址，如www.cddb.com，亦可自动下载。

10、结合DVD功能的刻录机

三星近日推出了一款集多种功能于一体的三星康宝RW-Combo光盘驱动器，集CD-R/RW和DVD功能于一身，即具有4速写/4速重写，24速CD-ROM，4速DVD功能，EIDE/ATAPI接口，2M缓存。价格估计在2500元左右。

理光也有类似的产品MP9060A，它兼具CD-R/RW和DVD-ROM等四合一的功能，采用IDE界面，2MB缓存，具有6倍速刻写、4倍速擦写和24倍速读的速度，同时在DVD方面的读取速度为4倍速。它采用2组激光头分别执行CD-R/RW和DVD-ROM的功能，目前售价约为2700元。看来结合DVD功能，将成为今后刻录机发展的一个趋势。



中关村行情

行情分析

本周无论是Intel还是AMD的低端产品价格都一直在缓慢降价，虽然每天下降得并不多，但是时间一长也比较可观了。而AMD高端的一些产品价格却有微幅上涨，除雷鸟700以外的其他高端雷鸟产品都有不同程度的上涨。不过对于高端产品来讲，这些波动还是很正常的。目前的涨价主要是由近来内存下跌，新一轮的装机潮开始引起的。支持雷鸟的主板现在种类繁多，性能也比较稳定，雷鸟比同频的PⅢ价格要低一些，所以很多高端PC产品也开始大量选用雷鸟处理器了，这就引起雷鸟的货源紧张，所以价格有些上扬。PⅢ的价格有些回落，其中PⅢ800EB卖得最火，原包的已经接近缺货的地步，好在估计会大量到货，所以价格也应该有所下调。

最近内存仍然是人们关注的焦点，内存的降价幅度平均在10元/天左右。由于现在大家都认为内存还会继续下跌，所以没有囤货的店家并不着急，打算等到最低点再出手；已经囤了一部分货的人为了压低成本，仍然在小批量吃进。好在目前内存供货还算充足，某个代理现代内存的柜台前总有很多人等着拿货，不过量都不大，最多也就十几条而已，不知前几天村里传言的内存将要降得极低（传闻：现代PC133 128MB可能会跌到450元）的说法会不会实现，要真是这样的话……大家就准备好银子吧。不过奉劝大家一句，不要看到最近内存非常便宜就动心，牢记一句话“够用就是最好的”。

最近硬盘市场的价格比较平稳，低端产品价格没有什么变动。现在相对高端的硬盘比较好卖，而低端的一些产品货基本上都很少了，当然这跟最近海关加大对走私的打击力度及硬盘的发展趋势有关。好在虽然有些小小的缺货，但价格非但没涨反而降了。现在市场上比较全的是20G、30G 7200转的产品。不过如果有可能的话还是多花几十块钱买支持UMDA100的硬盘。

新上市不久的MATROX G450中关村柜台报的价格是1620元，而中关村那些专卖店里却都统一标价1599元。按说柜台卖的应该比专卖店里便宜才对，可现在情况却恰好相反。据笔者认识的某个柜台说，因为G450刚刚上市不久，价格还不很透明，所以有些柜台肆意加价出售，而那些专卖店里进货渠道则比较稳定，对于定价也有一定的约束（类似于某些厂家制订的“全国统一零售价”），所以出现了这样的奇怪现象。姑且不论这种说法正确与否，从这件事中我们也应当认识到，那些专卖店里也会有一些比柜台便宜的产品出售，而且主要都是价格不很透明的新产品，对于喜欢尝鲜的朋友来说应该是个购买配件的好地方。再有就是这些店的信誉一般都不错，基本上不用担心买到假货，对于不大懂硬件又想过把 DIY瘾的“菜鸟”来说，多花点儿钱买个放心也不错。

目前CD-ROM的价格都压得比较低，各个品牌的50速光驱价格多在350元左右，但出货量都不是很大。相反DVD光驱的销售却越来越火，DVD光驱的价格目前也降得比较多，尤其是高速的产品。DVD光驱的市场已经成熟，大家都已经有了购买的意向，但是目前DVD的价格还普遍较高，所以一旦有哪个品牌降价马上就会引起抢购。就DVD光驱的生产成本来讲，不会比普通的价格高很多，所以目前DVD光驱还有一定的降价空间，建议大家还是等等。

新品时尚

继64MB DDR版的RADEON（镭）上市之后，32MB的SDRAM版和DDR版的镭也开始销售了，价格分别为1750/1950元。说起来32MB SDRAM镭的价格与一些名牌大厂的GEFORCE MX相比已经差不太多了，镭在画质和DVD回放硬件补偿方面要比GEFORCE MX强得多。而32MB DDR版的才比SDRAM的贵200块钱，这200块钱所带来的显存带宽对游戏速度的提升可是很大的，所以32MB DDR版本似乎是最佳的选择。

网达推出了款新白“猫”，据说连接速度可以达到56K，这款Modem主要是采用了CONEXANT 最新的2.3版本的Firmware驱动程序，通过对原有程序的修改来提升速度（据说CONEXANT，也就是Rockwell原来的驱动更重视连接的稳定性）。网达的工程师方面在对这款产品进行测试的时候发现其连接成功率不高，将端口的接收缓冲区恢复为Windows 98的默认值以后情况就明显好转了，这一将接收缓冲区设为最大的情况可能在很多的使用者中都存在，所以在此提醒大家如果拨号成功率不高的话，不妨将它恢复为默认值看看。综合考察这款产品，它在性能上确有过人之处，速度



快是其最大的特点，但是570元的价格估计会吓跑不少消费者，毕竟现在大家还是要追求高性价比的产品。

外地行情

上海市场

上海的DIYer们最关心的仍然是内存条的价格，太平洋市场HY PC100 64M/128M的价格分别跌至300/620元，近2周以来一直以每天10元的幅度向下降。据预计，HY64M的价格今年的最低点应该在280元，因为这已经是国际市场64M 8X8颗粒的成本价了，所以低于这个价格的可能性很小。随着全球DRAM现货市场的崩盘，KINGMAX预计同HY的情况一样，应该也还有少许降价空间。而新年前内存反弹的幅度预计同往年相比也将会缩小，因为随着AMD和VIA支持DDR内存芯片组的推出，DDR SDRAM将在明年年初的时候冲击市场，一部分市场份额将被这种高性能的新内存占据，市场对普通SDRAM的需求减少，价格反弹的力度自然也相应变小。

CPU方面本周的走势是风平浪静，DURON 750在太平洋上市后，本周也没有新的动向。而Intel则在大力推广去掉图形加速芯片的815EP以及为强劲的P4上市做前期准备。2周前Intel的点仓降价本周终于明显地反映出来了，PⅢ667、733的价格分别为1410元和1590元，比上周均有了大幅下降。赛扬Ⅱ出现了短暂的缺货现象，除一些装机商有不多的存货外，CPU的批发商那里赛扬Ⅱ566和600已经卖空。上周热销的1.7V赛扬Ⅱ600A，本周大量到货，许多商家都承诺包超900。

硬盘依然缺货严重，迈拓的金钻五代已经全面取代了金钻四代的地位，而星钻一代就没有那么“幸运”了，仍然跟钻石十代在市场上“并驾齐驱”。自从昆腾被迈拓收购之后，昆腾硬盘在市场上就难觅踪影了，即使有价格也高得离谱，虽然昆腾硬盘的超频性能出色，但已经是明日黄花了，大家还是“另谋高就”吧！

武汉地区

Intel因其点仓完毕，所以各款型号的价格都有所下调。赛扬366/433/533价格分别为440/510/580元。散装赛扬Ⅱ533/566/600/633价格分别为690/570/600/630元。值得一提的是由于散装的C466和C500缺货所以价格反倒有一些回升，分别为610/650元。PⅢ700系列全面缺货，目前市面上只有少数盒装700EB，价格在1700元左右。AMD受到Intel的影响，价格也有一定的下跌，目前散装AMD雷鸟系列CPU 1G/900/850/800/750价格分别为2620/1720/1490/1350/1140元；毒龙系列650/700/750分别为480/590/690元。

内存方面依然呈现跌势。其中HY 64M-100的报价为255元，杂牌子的64M条子价格差不多在230元左右。KINGMAX133的64M价格为380元,64M的千禧条价格为350元。HY 128M报价是560元。256M内存受大局影响也有所下跌，HY/千禧条133/KINGMAX133价格分别是1850/1870/2050元。

武汉本周硬盘价格总体没有什么大的变动，只是某些商家在部分型号硬盘价格报价上略微有所降低。几个场家的大容量硬盘如：昆腾20G 7200转的高能火球二代和昆腾20G 4500转的两款硬盘价格分别是940/1090元。MAXTOR 20G星钻/MAXTOR 20G 7200转/MAXTOR 30 十代/MAXTOR 30G 7200转/MAXTOR 40G 7200转几个型号硬盘价格分别是1030/1070/1190/1390/2050元。

南京市场

本周Intel CPU的新老更替表现得尤为明显，赛扬Ⅱ（包括新款赛扬Ⅱ）已经完全取代了原赛扬的位置；取SLOT1的PⅢ而代之的是从PⅢ600E到PⅢ800EB的全系列“铜矿”。其实按照以前的惯例，一般Intel高端CPU退出市场的信号是价格降至120美元以下，低端CPU则是80美元以下，而早在1个多月以前，它们就已经跌破这两个价位了，Intel现在根本不能按照自己的规则玩游戏了。AMD方面900MHz和1GHz的雷鸟上市，报价分别为1730元和2700元。南京的CPU终于跨进了GHz时代。

WD单碟容量20G的7200转硬盘Caviar XXXBB系列倾情上市，目前南京有20G、30G、40G三种容量，价格分别为1060元、1270元、1600元。昆腾和希捷两个品牌缺货，昆腾处于出库存的状态下，没有新的产量做保证，缺货情有可原。但是希捷作为硬盘产量最大的厂商居然也会出现缺货倒是比较奇怪了，据说还是跟IC芯片缺货有着直接的关系。受此影响，这两个品牌的硬盘本周价格开始疯涨。

南京市场内存价格最低记录本周又被轻易打破，HY PC133 64M/128M价格分别为270/540。不过根据可靠消息，未来的2周内存价格将会出现强劲反弹！首先，国际市场的DRAM价格已经跌到前所未有的低谷，从成本的角度考虑已经没有任何下降的空间；其次，这次DRAM价格狂降的直接原因是几大芯片厂商清理库存，而经过几个月的“清仓大甩卖”，此项任务已经基本完成；再次，台湾新竹工业园前日再度遭受停电困扰，致使芯片生产受到一些阻碍，肯定会对DRAM的现货价格产生影响。奉劝各位朋友赶紧在这两天出手，否则肯定会后悔莫及的！

中天村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ733EB	Socket370 散装	1560
	PⅢ650E	Socket370 散装	1290
	赛扬Ⅱ667	Socket370 散装 0.18 微米	730
	赛扬Ⅱ566	Socket370 散装 0.18 微米	615
	AMD TB 1G	散装	2700
	AMD Duron 700	散装	620
	AMD Duron 650	散装	520
硬盘	希捷 ST310210A	10.2G 酷鱼Ⅱ代	780
	希捷 ST320420A	20.4G 酷鱼Ⅱ代	1000
	昆腾 10G	高能火球3代	890
	昆腾 20G	高能火球3代	1020
	迈拓 30G	星钻一代 DMA100	1060
	西部数据 20.5G	5400rpm DMA100	980
	IBM 20G	腾龙Ⅱ代 7200rpm 2M缓存 DMA66	1030
显卡	小精灵 RIVA TNT2 V16	TNT2 VANTA显示芯片 16MB	450
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	610
	ATI RADEON	32MB DDR	1950
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X 32M	1750
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	1750
	爱尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS.DDR显存	2880
主板	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	850
	技嘉 GA-7ZM	KT133芯片	930
	技嘉 GA-6OXM7E	Intel i815E芯片组	1260
	联想 SX2E	Intel i815E芯片组	998
	华硕 CUBX	Intel 440BX	1040
	华硕 CUSL2	Intel 815E芯片组	1360
内存	现代 HY-32M	PC100	130
	现代 HY-64M	PC100	255
	现代 HY-128M	PC133	510
	Kingmax 64M	PC133	370
	Kingmax 128M	PC133	740
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	120
	帝盟 MonsterSound MX300	PCI 2.1 64复音硬波表	575
	Sound Blaster Live! Digital	数码版 64硬件复音	610
	Sound Blaster Live!	创新 SB Live!	1380
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2980
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3788
	Acer 57c	15英寸 细颈平面直角	1370
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4300
	PHILIPS 107G	短颈显像管 TCO 99	2250
	PHILIPS 105G	1280×1024自动扫描	1530
	PHILIPS 105S	短颈显像管 TCO 99	1300
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	415
	华硕 40X	40X	350
	宏基 40X	40x	360
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720DPI	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印	1380
	MICROTEK C6	36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699



nVIDIA

2000年11月2日nVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2系列芯片显卡公板最新驱动6.47版For Win2000。推荐用户下载更新。

nVIDIA

2000年11月2日nVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2系列芯片显卡公板最新驱动6.47版For Win9x/ME。推荐用户下载更新。

Matrox

2000年11月7日Matrox发布G450、G400 MAX、G400、G200(AGP)显卡最新驱动5.20.016版For Win2000。新加入了DirectX 7支持以及Mini-Wizard功能，Mini-Wizard能够帮助你方便地开启多头多显示模式。新的版本修正了Microstation 95中的渲染问题，修正了运行Maya 2.5.1时不间断死机的问题，修正了运行Softimage软件时的问题，修正了VB runtime对话框问题。

Matrox

2000年11月7日Matrox发布G450、G400 MAX、G400、G200(AGP)显卡最新驱动6.10.013版For Win9x/ME。新加入了DVDMax输出到监视器的支持以及Mini-Wizard功能。修正了以前版本中的各种BUG。

3dfx

2000年11月8日3dfx发布了Voodoo3 2000/3000 AGP/PCI显卡最新驱动1.06.00 WHQL版For Win9x/ME。包括Voodoo3 Win9x 2D/3D显示驱动 4.12.1.638版，Glide(tm) 2.X驱动2.60.0.659版，Voodoo3 Glide 3.X驱动3.10.0.659版，OpenGL(r)驱动1.0.0.700 ICD版，Voodoo3 3dfx Tools 2.6.0.106版。新的版本改善了Intel系统下的Quake 3游戏性能，修正了很多各式各样的BUG。推荐大家更新此款驱动。

VIA

2000年11月8日VIA发布VIA芯片组主板VIA AGP最新4.04e版For Win9x/2000。修正了KT133在Win2000下的问题，还解决了VIA芯片组主板与nVidia雷管3驱动的冲突问题。

本栏目信息由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net）联合收集（所有信息截止到2000年11月10日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2001年第一期\DRV\下。

宽带IP网视频点播结构简述

江苏 weiqi



多媒体技术的普及给Internet和Intranet提出了更高的发展要求。现有的宽带IP网是以宽带技术为基础、提供多层次服务、支持端到端多媒体应用的信息服务网络。几乎所有现有的宽带IP网都提供了一种称为VOD的视频点播服务，本文将对该技术及结构作简要叙述。

1.视频点播与网上直播

视频点播（VOD：Video On Demand）是指能在用户需要时提供视频服务的业务。传统提供视频服务的系统是电视，所谓视频点播，简单地说是一种受观众控制的电视，传统的电视是按事先安排的程序播放做好的节目，作为一个电视观众观看电视节目是被动的，而视频点播用户则不同，他们可以坐在电视机或多媒体计算机前，在可能的条件下选择自己所喜欢的电影、电视和新闻等节目，这些节目都是事先做好并存放在一个很大的节目库中的。也就是说，用户在选择和观看节目方面是主动的。

视频点播使得观众与电视之间具有了交互性。观众和电视的交互分为“节目内（Intraprogram）”和“节目间（Interprogram）”交互。节目内交互式电视也称全交互型电视，它对用户的请求作出应答并即时地传递给用户，传递的信息内容包括视频、图像、语音、文字和数据。节目间交互式电视即是狭义的视频点播，观众可根据自己的需要选择不同的节目，在选定某个新的节目后，只需等待很短的时间（通常为几秒到几分钟），点播人还可以进行停止、快进、倒放等操作，就像使用录像机一样。

视频点播是基于数字网络的一种服务。网络结构中的多媒体数据以实时数据流的形式传输，与传统的文件数据不同，多媒体数据流一旦开始传输，就必须以稳定的速率传送到桌面电脑上，以保证其平滑地回放。视频、音频数据流都不能有停滞和间断，任何由网络拥堵、CPU争用或磁盘的I/O瓶颈产生的系统或网络停滞都可能导致传送的延迟，引起数据流传输阻塞。因此，视频点播应具有以下特征：

①平滑、无停顿和无抖动的音频、视频数据流

②综合各种文字、图片、声音、视频信息

③查询方法简便、快捷

④具有快速的响应速度

⑤多媒体信息展示的界面简洁、明了、切合实际需要

视频点播与传统电视存在许多本质的不同，其中主要的一点是传统电视中的信息是模拟信号，而点播电视系统中的信息是数字化的，也正因为如此，才使得对节目的编辑更加方便并使“交互性”成为可能。

为使上述成为可能，在视频点播系统中：

流式实时传输协议（RTSP）用于保证在限定的流数范围内，用户收看、点播视频节目互相不受干扰。

新一代的Real Audio提供近乎CD的音质，Real Video提供在高速比特率传输下以每秒30帧方式满屏显示。

Real System 7.0提供开放式的流式插件支持，运用Mpeg插件可以使多种格式文件（Mpeg-1、2）以流式点播的方式实现。该系统不仅可以用作点播方式，还可以通过视频捕获卡的实时压缩进行网上直播。

新一代网络传输协议IP Multicasting能够提供登录验证和跟踪功能的后台多点广播或非后台可标度的多重广播以单一媒体方式向成千上万的人广播。当用户数目远远超过预定的额度，使用IP Multicasting可以让所有用户在同一时刻实时收看广播节目。

视频捕获卡可以将录像带、VCD或其他方式的模拟信号转制成数字视频信号。要求其文件格式为Mpeg-1、2，Avi，Mov，或通过Real Producer压缩成RM格式。

Real Server的管理可以从任何支持Java的浏览器上实现控制、构成和监督。Real Server中集成的Lariat报告软件使用集成化、图形化的报告来察看每个广播流的进展及观众的人数统计。使用Java功能监控，管理员可以监控包括：客户播放器、实时制作媒体的媒体制作者等的连接，以及CPU，内存，带宽使用和被访问的顶级媒体文件。



2. 视频点播涉及技术

视频点播的实现涉及到许多方面的技术。首先是信息的获取和预处理，包括对模拟信息的采样和数字化。其次，数据的压缩和解压缩。因为数字化后的音频和视频对应着的数据量是巨大的，为了便于对其进行存储、传输和处理，必须进行数据压缩。最后是数据的存储和传输。点播电视中面对的是声、文、图等综合信息。传统的信息传输方式是比较单一的。比如电话只能传输声音，传真只能传输文本，而点播电视需要有一种完整的传输机制能够保证高质量地传输声、文、图等综合信息。

因此视频点播的产生是多媒体技术和网络技术发展而迅速兴起的一门综合技术，主要包括了数字化技术、压缩技术、计算机技术和网络技术。

①数字化技术

在视频点播系统中，制作好的节目都放在节目库中，节目库实际上是视频存储器，我们知道，存储器只能用来保存数值（更确切地说只能保存二进制数），所以要把节目保存到存储器中，首先应把声音和图像转换成数字形式，这种技术被称为音频、视频数字化技术。

②压缩技术

说到压缩技术，必须强调一下视频点播中数据压缩的必要性。假设不使用压缩，一个标准的个人电脑上的80兆硬盘空间只可存储约8分钟的具有CD品质的立体声，或约3.5秒钟的电视广播品质的运动视频。而压缩后一张CD ROM可以存储72分钟的高保真的音乐。在数据传输，立体声的CD品质的声音如果不压缩的话，要求网络以1.5Mbps的恒定速率传送比特流。对于PAL品质的数字运动视频，当不压缩时则需要160Mbps的带宽。这种高带宽的要求对于广域网建设来说是不可能接受的。

并且进行数据压缩也是可行的。这是因为在原始信息中往往存在大量冗余，比如电视图像内相邻像素之间及前后帧之间存在很大的空域和时域相关性。另一方面，在多媒体系统的应用领域，人是信息的主要接收者，人的视觉系统对于图像的亮度敏感，对边缘急剧变化和色差信息不敏感。根据这一特性，可以实现高比例压缩，并且能够使恢复后的图像信号仍有满意的主观质量。

多媒体技术的核心不是媒体的展示技术而是多媒体数据的压缩技术。多媒体数据压缩技术研究的主要问题包括：数据压缩比、压缩/解压缩速度以及简捷的算法。以压缩/解压缩后的数据是否与压缩前的原始数据完全一致作为标准，可以把数据压缩方法划分为无失真压缩（可逆压缩）和失真压缩（不可逆压缩）两类。主要的视频压缩标准有H.261、JPEG和MPEG等。MPEG标准是一种在高压缩比的情况下，仍能保证高质量画面的压缩算法，最适于视频VOD的存储、点播和网上传输。MPEG已经不单是一种技术，它已经成为一种工业标准，促进了多媒体有关技术的发展，对于VOD这样的应用系统的产生和发展具有重要作用。在VOD应用中主要将采用MPEG压缩标准中的MPEG-1（1.5Mbps）及MPEG-2（3Mbps）标准。MPEG-1标准形成的画面质量相当于VCD、录像等效果，而MPEG-2标准形成的画面质量则等同于广播电视品质的效果。

③计算机技术

计算机技术包括视频服务器技术和多媒体计算机（MPC）。

视频点播系统需要通过一个存储和检索系统进行点播电视服务，这个设备被称作视频服务器。视频服务器是点播电视系统中最重要的组成部分，也是最贵重的设备。由于运动图像和高速信息流传输需要大量存储空间，因而视频服务器和其它计算机服务器相比有着显著不同的特点。视频服务器最大的特点是要求数据流的平稳性，视频流希望能以精确的每秒29.97帧传输，速度过大、过小或出现延迟都将影响视频效果，而不像一般计算机网络服务器那样希望尽可能快地进行数据传输。视频服务器能较好地满足这一要求，并具有良好的交互性、可靠性及可扩展性。

为满足多媒体方面的需要，多媒体计算机至少应满足以下条件：Pentium MMX 166以上的CPU、32M的存储器（RAM）、500M字节的磁盘存储（硬盘）、一个以传送速度是1.2M字节进行操作的CD-ROM驱动器。一个像素为640×480和16bit色的图形显示器、一个具有16位采样频率的A/D和D/A转换的声卡、扬声器或耳机以及一个MIDI接口。

④网络技术

网络技术则包括高速骨干网和接入网。

3. 视频点播系统组成

视频点播系统由VOD视频信息中心、VOD用户终端及宽带网络三个部分组成。

VOD视频信息中心由视频服务器与MPEG Encoder工作站构成，视频服务器以100M快速以太网的方式通过交换机接入IP骨干网，视频服务器用于存储视频数据的同时为用户提供视频点播服务。MPEG Encoder则用于视频节目的编码，此编码器可将视频信号转化为



多种标准的压缩的数字信号，如MPEG-1或MPEG-2标准并可即时通过以太网将压缩好的视频数据文件传递到视频服务器上。

宽带网络包括高速骨干网和用户接入网，视频点播用户主要将采用局域网接入方式。

4.视频点播实施策略

实际用于视频点播方案实施的网络服务主要有TVOD和NVOD。

TVOD方案（纯视频点播）

从技术角度上讲，VOD业务是一种"拉"模式网络服务业务。"拉"模式是对服务内容的传送方式而言的。由用户提出要求并需要从业务提供商那里得到服务。首先用户决定在业务提供商提供的所有节目源中选择什么，什么时候看；其次根据需要进行检索；最后才进行选择。"拉"模式传送的主要特点是：业务提供商在下行方向采用固定的，将事先确定的格式传送数据到用户。在"拉"模式环境下，理论上没有两个观众在同一时刻观赏同一部电影。因而，不同的数据流连接被不同的用户分别建立起来，每一个用户对应一个单独的连接，每个连接需要占用一定的网络带宽。

NVOD（准视频点播）

"准视频点播"是一种视频点播的代替业务，采用这种技术，业务提供商可每隔一段时间开始播放同一部电影，例如15分钟一次，而相同的内容提供不多的同个频道线路。业务提供商必须决定什么时候开始播放电影及播放在那个频道上。观众可以选择同频道线路中的任意一路，这实际上是在某一特定时间段内的电影广播。如果用户需要"倒回"功能，可以切换到比他当前频道晚15分钟播放的频道，需要"快进"功能时切换到比当前频道早15分钟的频道即可。显然，这种方式不能给用户提供精确的"倒回"与"快进"功能，但这种技术的主要目的是减少用户连接，从而减少网络带宽与费用。从技术角度上来讲，符合"推"模式的定义：业务提供商将数据媒体流送到用户，而不是用户从服务器上把数据"拉"下来。与VOD相比，在用户端产生的硬件费用是一样的，但物理的服务器和网络的价格要便宜得多。

为保证服务质量，VOD服务器需要进行分布式的设计方案。根据用户对日后的业务的需求不同，对用户群进行合理的估计并划分。在用户群较集中的区域，连接到某一台服务器中，其它用户连接到其它服务器中。服务器之间采用高带宽连接，并采用复制技术，将中心制作完成的节目发送到分前端的服务器中，供分前端的用户访问。

实行分前端的VOD系统结构，用户数的增加不至于使系统陷入瘫痪状态，VOD可将一部分的用户点播需求分担给前端系统，从而保证系统和网络能够承载一定数量的用户的应用需求。

在工程实施中，必须选择合适的VOD系统结构模式来构建广电的VOD应用服务，在实际的运营过程中，业务提供商可以根据业务规模及用户的数量选择推出哪种服务。

附：

1.MPEG-1、2 Plug-in的优势

在Real Server的基本功能上，每个媒体传输流可以从28kbps-300kbps，并以用户端自适应的方式连接。（我们可以通过Real Producer的压缩方式得到。）使用了MPEG-1 Plug-in，每个媒体传输流可以从300kbps-5Mbps，我们从Real Player的连接情况可以清楚地观察到每个媒体传输流已经达到1.5Mbps。若使用了MPEG-2 Plug-in，则每个媒体传输流可以达到15Mbps。

2.RealServer的运转在其自身必须占用的可用内存基础上，每1kbps数据流还要占12k的内存，所以在固定了媒体传输流的速率的基础上，在使用最大流数时还必须备以相应的内存量。其所需内存的计算公式如下表：

数据流速率	最大流数	带宽需求	连接基础
20kbps	60	1 200kpbs	T1
80kbps	100	8 000kbps	10Mbps
200kbps	100	20 000kbps	100M以太网
1.5Mbps	100	150 000kbps	FDDI
1.5Mbps	400	600 000kbps	千兆以太网

3.Real Server所需带宽需求可通过"每kbps数据速率×最大流数"得出：

数据流速率	每流所需内存	最大流数	总共内存需求
20kbps	240kB	60	64+14.4=78.4MB
80kbps	960kB	100	64+96=160MB
200kbps	2400kB	100	64+240=304MB
1.5Mbps	18MB	100	64+1800=1864MB

启事

本刊2000年第21期所刊ISDN费用封顶非北京电信业务。该业务提供商系首都在线，请有疑问的读者向首都在线资询。给大家带来的诸多不便敬请见谅。

SoHo一族——在家办公的人

云南 张彦鑫

一个网名叫LongMi的小姐穿着舒适的家居服，淡施粉，坐在家里熟悉的转椅上"上班"了。这时也许是清晨6点，也许是上午11点，她的工作是在网上替客户制作站点或主页，喜欢自由的LongMi小姐拒绝了许多高薪职位，享受着这种不用骑车上班，不受拘束的工作方式。

像LongMi一样在家上班挣钱，并且获得潇洒滋润的人群就是近年来悄然涌现于我国各大城市的SoHo。SoHo的全文是Small office Home office，它起源于商业竞争激烈的美国，雇主一方面考虑到办公室庞大的租金问题，另一方面考虑到员工的生产力及其工作时的心情，提出了这一令劳资双方都满意的方案。SoHo族与传统上班族最大的区别就是，工作与生活不再分割，办公室与居家合二为一。但在今日的中国，又是从"金领"（相对于白领阶层而言）或从"知本家"向"资本家"过渡的象征。

从初出茅庐到SoHo一族的LongMi

LongMi学的是工业自动化专业，毕业后分配到一家中型的国营企业，在车间里从事管理工作。一年后买了一台电脑。说起来，她当SoHo一族也纯属偶然。

1998年10月，厂里的劳资处开始用电脑进行人事管理，领导觉得她和另外两名同学（有个人电脑）会用电脑，就叫她们编一个人事管理软件，厂里一共600多人，按要求建一个简单的数据库，只要能按姓名、年龄、学历等条件实现检索和统计就行。

LongMi决定使用Sybase数据库，前台应用开发工具使用。她们一边学一边干，在数据库中建立了一个员工表，然后在PoweBuide自动生成的运用初始化代码中，配置数据库连接参数，通过ODBC连接数据库。随着对PoweBuide学习的深入，发现后续的工作简单得令人吃惊。在自动生成的sheet窗口中放上一个DataWindow控件，对员工表再创建一个DataWindow对象，置DataWindow控计的属性使两者关联。在sheet窗口上放3个按钮：插入、删除、存盘，并对它们的clicked事件编写代码用于操纵DataWindow中的数据。至于对员工表的检索和统计功能，利用DataWindow的查询模式，6条语句就一切搞定。最后，编译、链接程序、向软件包中加入动态链接库。

忙了十几天，LongMi完成了任务，厂里给了500元奖金。钱虽不多，但却让她坚定了继续做下去，靠电脑发财的信心自此而萌生。于是LongMi到大街小巷张贴承接业务广告，她承接的第一宗业务是一家企业的主页，以便在Internet上宣传自己的企业和产品。由于这个客户对Internet并不了解，所以这家企业对主页具体做成怎样一种形式并没有明确要求，于是她就实行一条龙服务：申请域名、租用虚拟主机、设计制作页面、内容分布……两个月之后，全部工作完成，她把客户请到宿舍里，连上Internet，打开属于他的网址，淡蓝色的背景下凸现出企业的中英文名称，正中的厂区照片，周围的一圈弧线上分别是企业结构、生产现场、主要产品等链接。当客户用鼠标打开链接之后非常高兴，连说做得好，这第一笔的业务收入是5000元。

随着Internet的越来越火以及LongMi知名度的扩大，来找LongMi做主页的人也多了起来，最多的一个月她做了3个主页，忙得她倒也苦中有乐。她心一横，干脆辞了职，成了一个地地道道的在家上班，外出吃饭的SoHo一族。

现在的LongMi除了给别人制作主页之外，还设计广告，办电脑操作培训班。随着投入的增加，LongMi的电脑早已更新换代，起家的老电脑下放给了参加培训的初学者；为了外出时的方便，她还买了一台手提电脑，她现在的收入是当白领时的10倍。

从孤注一掷到SoHo一族的LaoBuo

LaoBuo是一名因面临下岗而主动申请内退的老技师，这个毕业于60年代的老中专为这个厂可谓献了青春献子孙，但"混"到50出头也没有混出个人样来，就连班组长这么个绿豆芝麻官也没当过。这个投资13个亿的化工厂真是王小二过年，一年不如一年。1996年，该厂为了走出困境，在实行一刀切中把他切了下来，算待岗处理每月拿280元生活费。接着，LaoBuo为一套两室一厅的住房而被掏光了一辈子的积蓄，沦为一名朝不保夕的穷光蛋。无所事事又性情暴躁的LaoBuo成了上访的"专员"，他说自己是厂长书记腐败没落的牺牲品，该厂走到这一步完全是厂长书记失职，管理不善所致。既然效益不好，为什么还要养那



么多小轿车，那些贪官污吏为什么还要天天吃喝嫖赌全报销？他的所作所为惊动了厂长书记，派信访办主任来做他的思想工作，但这些大小道理对他无异于火上加油，来做思想工作的信访办主任反被他骂得狗血淋头，有时碰到厂长书记更是毫不客气地把人家"剥"得体无完肤，但这些都无济于事，不能替代一日三餐，粗茶淡饭还得靠每月9日领回那28张大团结。

LaoBuo在这边为一日三餐而发愣发愁，而回到上海、广州的一些"知青"来信，那边炒股早成风潮，有的人转眼间就赚了成千上万，早入股市的人多的已赚了几百万了。特别是原来在化建公司那个毛世元靠炒股票成了千万户。这些话说得他心里又痒又酥又麻。

一天，LaoBuo把老伴和两个子女召来：自己借了3000元的债准备炒股，3000元算是投石问路或打水漂，赔了就算。但他们每月得各出100元供他吃饭。那场面和语气具有"风萧萧兮，易水寒，英雄一去兮不复返"的悲壮气氛。

LaoBuo初次炒股认购的是AMW公司的股票，他听从一个老同事所说，先试一下原始股票的运作。于是，LaoBuo先期把所有的资金投入进去。半个月后的一天上午9时半，云南省曲靖市证券交易所业务部宽敞的交易大厅股民爆满，巨型的证券动态行情屏幕显示AMW以7.21元的价格开盘，过了不到10分钟，屏幕上便显示出了7.45、7.53元的高价，大厅里顿时掌声雷动，一阵欢呼。LaoBuo初入股市，不敢恋战，于是在卖单上填写了7.53的价格，将1000股AMW股票全部抛出，由于填的价格适中，抓住了机会，一次下手就获利1600元。

LaoBuo初战告捷，带回一大捆《中国证券报》、《上海证券报》、《中国股市》、《证券时报》、《证券市场》、《证券晨报》等报刊。LaoBuo有了点投市的基本知识，准备加大份额再干一番。他花了1万元买了另一家公司的股票，没想到一买到手，风向突变，指数连续下跌，1万元眼看就要被套牢，LaoBuo急得如热锅上的蚂蚁，烟一支接一支地抽。时隔一月以后，没想峰回路转，这家公司股票上升指数不断开始反弹，而且回升强劲，不到10日，指数猛窜到1366点。LaoBuo确认这是难得的出手机会，以每股11.65元的价格抛出，净赚了6200元。

有了这两次成功的经历，LaoBuo对炒股已是欲罢不能了。他干脆进驻曲靖，干起专职炒股的行当，他今天吃进明日抛出，一会儿"平仓"，一会儿"满仓"，一个月后他觉得该回去看一下老伴了。他一到家，老伴就试探地问："发了？"他点点头。"多少？"他伸出一个巴掌："5万"。

LaoBuo尽管发了，但他说股市风险太大，有人赔得精光寻死觅活，有人拿公款炒股锒铛入狱，有人赚了钱寻花问柳，证券大厅里不少人象发情的公牛急红了眼。面对股市行情，渴望的、欣喜的、绝望的、愤怒的，什么神态都有。老伴劝他见好就收。但他笑笑，不置一词。

1998年的股市正处于熊市状态，很多人对股市丧失了信心，纷纷准备撤离股市，LaoBuo却向他的亲戚朋友推荐当时7块多钱的邯郸钢铁，并吃进两万股，但当时没有几个人照他说的话去做。事隔不久，邯郸钢铁一路逆势而行，上涨了30%。事后，这帮人大跌眼镜，只后悔当初没听他的话。

当人们反过来问LaoBuo，为什么会推荐邯郸钢铁时，他的回答却有模有样，说中国的股市一向会受到政治经济大环境的影响，当时全国的媒体都在宣传国家正在重点推行国企改革，邯郸钢铁正是国家树立的国企典型，朱总理又亲自到厂里视察，这样的情况，邯郸钢铁没有理由不涨。

1999年8月的一个下午，LaoBuo西装革履，派头十足地乘一辆出租车回来，他买回了电脑，打印机，索尼传真机在家炒股。LaoBuo早上6点钟起来，打开显示屏迅速浏览，搜集自己所要的信息，对股市进行分析，将要点记在便笺上，然后开始看盘。在一般情况下，LaoBuo的晚饭在6点以前结束，然后听广播，给全国各地的朋友打电话互通信息，分析第二天股市可能会出现的情况。LaoBuo成了地地道道的SoHo一族。

到2000年8月底，LaoBuo炒股盈利累计达80多万元，购进6万张各公司证券，余5万元作为机动资金。经常有股民来拜访咨询，不是人家请他吃饭就是他请人家吃，真是在家上班，到外吃饭，那份潇洒和滋润令人眼馋。LaoBuo一高兴就说："厂长书记算什么东西？"厂长书记对此也只有视而不见，听而不闻。

东方不亮西方亮的ZenYouRen

ZenYouRen当上SoHo族前是一家国营大型企业的宣传干事，写过"诗人感冒了，所以诗歌也感冒了"之类的诗歌，也写过《三盲厂长何其多》、《工会是工贼、职工当家不做主》之类的文章，他恃才傲物，与贪官污吏格格不入，又羞于与贫下中农和工人老大哥为伍，他的言行颇象沙俄时代的"多余人"。

ZenYouRen平生最看不起的人是他的顶头上司——宣传部刘部长，这个部长原是个小学的底子、初中的文化、大学的牌子——其实就是厂里花钱给他买来的电大自培生，后通过夫人路线当上了支部书记，但后来的换届改选中落选了。这刘某人本来就属只会当

官的人，现在没有官可当了，他又凭什么拿俸禄呢？于是，他以3只云南火腿作为敲门砖去求在宣传部当部长的老同学，刘某这么摇身一变就成了宣传部干事。不到一年，原部长被提任当工会主席，宣传部一时没有适合当部长的人选，但宣传部作为厂党委的喉舌，岂能没有部长，而宣传部内又只有刘某是党员，于是，部长这一"历史的重任"光荣地"压"在了刘某的肩上。

在ZenYouRen的眼中，刘某别说是当部长，就是做个干事也是不称职的。近两年中，刘部长只写过两篇厂内新闻的小"豆腐块"，对其他类文稿的写作便是摸头不着脑。于是，恃才傲物、年轻气盛的ZenYouRen被刚愎自用，颐指气使的刘部长视为眼中钉、肉中刺。兴趣来时，刘部长还换着花样戏耍一下ZenYouRen，那是一种残忍的近乎于猫鼠的游戏。

一次厅里召开宣传工作会议，因其他人员有"重任"在身，这一"光荣任务"又历史地落在ZenYouRen的肩上。在填写报到登记表时，他在"职务"一栏上填上了"部长"，在"出身"一栏上填上了"主人翁"，他的本意不过是想来个灰色幽默，调节一下苦闷的生活。不想有关领导和刘部长不体谅这一灰色的幽默，且反应一点也不友好，并将此事上纲上线，类归为具有资产阶级自由化的倾向。这下，刘部长与ZenYouRen玩的不再是猫鼠的游戏，而是真正意义上的猫和鼠了。

惹不起还躲不起吗？ZenYouRen请了一年一度的探亲假和4年一度的探亲假以及一年一度的公休假回省城。ZenYouRen一到家，就碰到当年参加中考的一个远房侄儿带着7份入学通知书从乡下赶来，要帮他们"定夺"。ZenYouRen感到奇怪，这侄儿成绩平平，怎么会有7所学校竟相录取他呢？他看了半天，终于领悟出其中有商机，他马上去找那些当老师的同学，又通过同学和亲友的亲友，在3州两地一市内奔波，搞到了1万个应届初中毕业生名单，每个名单都附有学生姓名、性别、出生年月、家长姓名和详细通讯地址。随后又到10所民办学校和职业中学倒卖学生名单，共获利8万元。

8万元对ZenYouRen来说是个不小的数目，这不仅为了他的文学创作奠定了物质基础，更重要的是他终于找到了一条生财之道，就没有必要再把刘部长这样的小人放在眼里了。ZenYouRen踌躇满志地抱回一台电脑，订了120种报刊。创作之余就搞文摘剪报，暑假期倒卖学生名单，生活很快就步入了小康行列。

1997年2月，ZenYouRen到厂部办理了辞职手续，别出新裁地给个把贪官污吏兼小人刘部长送了一笔"厚礼"——3只火腿、140元钱及一副不能称其为对联的对联："昔日官逼民反，逼上梁山风风火火闯九州，今日官逼民走，逼上金山潇潇洒洒过日子。"

进入1999年夏季后，不少人加入了炒卖生源的行列，几乎所有的校长也从多起的上当受骗中吸取了教训。于是ZenYouRen一心一意搞网络小说和文摘剪报，靠敲击用键盘敲出了30多篇中短篇网络小说，其中的《至美妹》、《I Love You肉食性恐龙》、《儒生行》、《雅司哇雅司》、《罗敷行》、《雅丽怀春》等被多家报刊转载。当然，象《Opiom Yellow》和《See密》一类小说也受到众多网虫和"有识之士"的竭力抨击和强烈谴责。但这反而使ZenYouRen名利双收，一家网站以月薪1000元聘他为信息员（宾馆酒店买到信息后免费提供给入住客户，以此为吸引顾客。笔者注），其月总收入在3万元左右。

现在，ZenYouRen经常对某个民意测验投上庄严或随意的一票，他经常在网上超市里挑肥拣瘦，到了最后一刻他什么也不买。他每天用四五个小时翻开许许多多的报刊，仔仔细细或走马观花地看一遍，把自己需要的文章下载下来，把其它信息综合归类编排成文章，用传真机传给各宾馆酒店。他每天都用E-mail发出私人信件，不必担心邮检或被人剪去邮票。他还经常在网络论坛上发表高见或胡说八道。

ZenYouRen再也用不着看编辑的眼色，径直把自己的美文或烂文贴到网上去，或以刘部长一类的贪官污吏作为原型人物创作网络小说，作为对现实社会的抨击和批判。他经常大大咧咧，不受邀请就钻进某个聊天室听人家高谈阔论，间或自己也上去乱说一通，甚至粗言滥语地骂上几句就走人。他还天南地北地广交朋友，从而认识了"美眉Oplom Yellow"和肉食性恐龙。美眉Oplom Yellow说：网络世界真好，我在网上扩张了自己的精神情感空间，获得了一种新的表达能力，从而变得积极热情，充满活力与生命感。ZenYouRen就说：我也是。时下，他和美眉Oplom Yellow正谈得热火朝天，他们约定到2001年春暖花开时，在北京世纪坛见面。

收入丰厚的ZenYouRen成了真正意义上的自由人。

年薪30万都不干的LaoYeHe

LaoYeHe于1978年毕业于省化工技校，这个学校的性质和专业以及贫寒的身世注定他要当一辈子工人。他自幼爱好文学，作文和政治叙述题历来都被任课老师作为范文。有望成为高级人才的他在回乡接受两年的贫下中农再教育后，被家乡的父老乡亲推荐到省化工技校读书。不愿在农村蹉跎岁月的他不敢放弃



这个机会，毅然到该校报道，就读文凭还低于高中的技校。但LaoYeHe一直没有放弃对文学的追求，从1982年起他又系统复习初高中的课程，后又参加中文专业的自考，还在自考报上发表过《走自己的路》、《保持美丽的心境》等文章。各种散文、诗歌、小说、随感、杂谈、论谈随时见诸报端。如此的创作功底，使得他的“写作”课一次性过关，且得了84分的高分，仅用了两年的时间就获得中文专业文凭。随着工作年限的增加，他爱上了摄影和企业政工管理方面的调查研究与写作，有《谁最该下岗》、《企业形象与营销的辨证关系》、《形象代言人与企业其品牌》等文章备受媒体关注。有些文章竟被20多家报刊转载，3年内在300多家报刊上发表500多幅各类摄影作品。他爱好摄影和写作，但并没有为此而影响工作，反而以更大的热情投入工作而入了党。由于能写能照，文笔又好，他也曾幻想以文致仕，并为此作过一些力所能及的努力，但因种种不便细说的原因而落空。自1995年以来，文学作品不好发，而冠名以纪实类的报刊却异军突起并充斥大街小巷。于是，他把所有的素材归类后写成纪实文学。他写这类所谓的纪实文学，可谓张飞吃豆芽——小菜一碟，且这类稿费也不菲，加之又左转右载，一篇四五千字的稿酬加起来有时竟有近万元的收入。于是，他越写越有劲，内容逐渐涉及到文化、旅游、卫生等方面。由于约稿较多，他于1997年买回一台电脑及相关配件建起LaoYeHe工作室，1998年正式上网，网名为LaoYeHe，并申请了LaoYeHe电子信箱和邮政信箱。

随着时间的推移，LaoYeHe玩电脑如庖丁解牛，游刃有余。他经常给电脑软件、硬件类报刊撰稿，内容涉及“前沿视线”、“软硬兼施”、“硬派学堂”、“Diyer经验谈”、“一网情深”、“电脑沙龙”等。

为了获取更多的经济效益，LaoYeHe电脑工作室又涉及各种广告设计和照片的修版加工，借助数码相机进行数码婚纱的制作。整个过程采用了全新的Photoshop处理系统，质量堪称一流，但他搞设计不贪大，来者不拒，积小成堆，一年下来，效益很可观。

随着门路的广开，LaoYeHe感到力不从心，也因此而得罪了一些客户。于是，43岁的他趁企业效益不好之机，不费多大力气就办理了内退手续，成了SoHo一族。

LaoYeHe的内退引起了众人的议论，有猜疑的、有可惜的、有幸灾乐祸的、也有等着看笑话的。但持猜疑的人占了绝大多数。中国人就是这样，太差劲的人就是让人看不起，遭人议论。而太强太能干的人又让人眼红，也要遭人议论。被生活的风雨磨去了棱角的LaoYeHe不想解释什么，而是“冷对”处之。然而，表面严峻内心却情感丰富的他岂容别人对自己指指点点，说三道四。于是他到省城的劳务市场作了求职登记，所求职业为营销策划、广告策划和设计、高职秘书。年薪底价为20万，并把自己发表的与企业管理有关的《企业形象与营销的辨证关系》、《企业亚文化的作用及意义》等复印件总计100多张彩色照片作为证件存档，一时间舆论喧哗，众说纷纭，有记者把面临下岗而退养说成了“下岗”。一记者写了《对下岗职工年薪要价20万的冷思考》，文中对该厂领导有眼无珠，浪费人才的现象及用人上的腐败作了猛烈的抨击，说该下岗的不是LaoYeHe而是该厂的厂长和党委书记。一外资企业的女老总闻讯后找到LaoYeHe，经过交谈和各方面的考察，确认他是不可多得的人才，很适合在企业策划和高职秘书岗位工作，决意给年薪25万元要LaoYeHe跟她走，却被LaoYeHe婉言谢绝。老总以为他嫌年薪低，又加了5万和一套5室2厅的住房，但LaoYeHe还是谢绝了。事后，舆论界又为此掀起了轩然大波，有说这是对外资企业的愚弄，又有人说这是对该厂领导的嘲讽。但据LaoYeHe的一个难兄透露，他谢绝年薪30万的岗位是有情可原的。LaoYeHe自然不是憨包或傻瓜，他有自己的设想和测算。

据知情人称，LaoYeHe仅摄像、广告设计、撰稿几项，月收入近万，且只工作9个月。另加有闲心写中篇小说，利用度假旅游观赏之机搞摄影创作，总收入已不菲，且时间由自己支配，不受制于人，无须看别人的脸嘴，这种自由自在的工作和生活方式，不正是很多人梦寐以求的吗？

由于时间充足，LaoYeHe又开始触电——电影电视剧剧本的创作。他用3个月的时间就写出了电影剧本《独爷情仇》和《马锅头》。《独爷情仇》以12万元被一家影视制作公司买下了拍摄权，加上其他费用可创收17万元。另外又有了3部长篇电视剧的初稿。其大名已被打入由中国电影电视协会建立的网站为www.cfa.com.cn的“中国影视大视野”主页编剧人才库。一位电视剧协会制作人慕名前来讨要一部讲述都市言情的剧本，出价每集3万元，最好写20集，LaoYeHe爽快地答应了，并决定将此剧定名为《走进都市的女孩》。然而，纵有三头六臂，也无法在一年内拿出这部20集的剧本，其原因自然不是写，而是缺乏素材。于是，他在一家文学刊物上打广告征稿，报名费50元，被征用稿一次性买断，给价2000元。最终入选12篇，LaoYeHe用报名费给作者付稿酬，还倒赚了3万元。他用12篇短篇小说堆码成一部20集的电视连续剧，不仅赚了60万元，还得了人缘，（下转63页）



云起

上次的站长小语给大家介绍了"popgamer"——大众玩家站（www.popgamer.com)。其实，什么事情都不会有神话故事里的浪漫和顺利，小站的发展离不开大家的共同建设，为了集思广益共建小站，站长们展开了一次"别开生面"的招聘工作……

早8：30

场景一：ken站长小屋。

ken早上很早就起来了，梳洗打扮，换上假牙，准备出发。

场景二：狂人的房间。

"该起床了吗？对呀，今天是招聘会呢……可是太困了……好吧，今天梳梳头，要求形象……"狂人自言自语。

场景三：蓝桥家。

"早练啦！早练啦！"习惯早起的蓝桥已经是干劲百倍了，看来今天他不会迟到了。

场景四：通向小站会议大厅的马路上。

BEN在以最快的速度蹬着自行车："今天要早到，今天要早到，我骑我骑……"他家是距离小站最远的。

场景五：小站会议大厅。

ROBOT已经入座了："怎么大家还没来？"

场景六：云起蜗居。

云起：Zzzzz…………………………

说起小站为什么要进行招聘活动还真是要说说，站长们在打打闹闹的环境中自我完善着，可是不能总以自己的想法为公式吧，所以，打算在光临小站的朋友中寻找编外站长。

早9：00

场景七：小站会议大厅。

ken、狂人、ROBOT、蓝桥已经到席了，可是BEN和云起没有出现。

ken："真没办法……好吧，大家先练习一下自己的发言吧，现在还没有人来呢。大家都知道自己负责什么方面的招聘了吗？"

蓝桥："我负责玩游戏！"（ken杀人的目光），马上改口"我'负责游戏评论员'，对吧！"（贤明状）

◇**游戏评论员**：对游戏有一定鉴赏力，能够经常撰写一些关于经典游戏，热门游戏的简短评论。

美酒要品才能领略到它那独特的滋味和风情，如果没有人懂得品尝，那么甘泉也会变得无味。游戏同酒一样需要人来点评，才能将它的魅力展现给玩家们。

责任：需要定期对优秀以及热门的游戏作赏析评论，对游戏界的大事和动向同样要求能够发表自己独到的言论和见解。

ROBOT："我负责'问题解答客座专家'。"（认真负责）

◇**问题解答客座专家**：不要求对各种游戏中碰到的难题有全面的了解，因为也不可能，但是要拥有一颗对游戏执著的心和极大的热情，能够解答玩家的一些常见的游戏问题，能够定期整理常见问题Faq集锦。

为了解决玩家在游戏中碰到的各种各样的难题，需要我们与玩家共同建立一套体系，也就是一个实时的、交互性强的问题解答系统。能够实时地对玩家提出的问题进行收集整理分析并提出正确的解决方法。

责任：收集整理并分析各种游戏中碰到的疑难杂症，并且将正确的解决方法发布在解答系统中。有责任对解决问题的方法进行可行性和正确性的验证。

狂人："我负责'游戏资料搜集兼编外记者'，希望漂亮妹妹积极报名！"（想入非非状）

◇**游戏资料搜集兼编外记者**：定期搜集国内外游戏的资料、图片、周边新闻，有独立撰写新闻的能力，定期采访游戏界著名玩家或游戏撰稿人，交际广泛（游戏界）。

一个游戏网站，不仅要对所掌握的游戏资料进行分类整理，而且要具备能够对游戏界发展动向的独特敏锐的目光。只有我们主动地去对这个领域的任何事件进行主动的信息采集和分析才可能做到。

责任：定期搜集国内外游戏的资料、图片、周边新闻，能够独立撰写新闻，定期采访游戏界著名玩家或游戏撰稿人，并能整理出访谈录。能够经常参加一些游戏比赛或者活动，并对活动进行追踪式的报导或



评论。

ken："很好，大家对自己的责任已经明确了，我负责'编外策划'。"（唯我独尊状）

◇**编外策划**：具备良好的游戏素质，必须是铁杆的游戏玩家，通晓游戏界大小事，对游戏发展史（嘿嘿，游戏都有发展史喽）有一定的了解，有热情肯奋斗的策划人员。负责定期向本站歪脖马斯特提供并交流好的建议和网站的发展计划，共创我们的游戏大业。一个人的想法、真正能够闪光的东西是有限的，只有真正激发出大家的灵感，创造出的才是最完美的。popgamer的策划者非常清楚地明白这一点。所以希望能够发挥大众的力量。

所谓编外策划，从意义上和我们这些策划者没有任何区别。就是要把握整个游戏界的动向，同时不停地对popgamer的方向和服务做方向性的调整。

责任：随时与本站策划人员交换意见，随时关注各个游戏站点的发展动向，寻求适合于popgamer发展的解决方案。对popgamer存在的问题进行分析并找出合理的解决方法。提出更吸引人更有建设性意义的想法和计划。

ken："多完美的发言……"（自恋状）

10：30，小站会议大厅。

等待……等待……等待……

ken："我实在无法忍耐了！怎么没有人来呢？BEN没来，云起没来，怎么也没应聘的人来呢？"

狂人、ROBOT、蓝桥："Zzzz……"

这时，终于骑车来到会议厅的BEN出现了，他手里拿了一份云起负责贴出的站长海报。

BEN："怎么回事？今天不是招聘会吗？怎没人？"

ken接过海报一看立刻变色："啊？他怎么实话实说呀！"

原来海报在招聘启示下明确写着：用你白用，没有报酬……

回场景六：11：00，云起蜗居。

不知道已经被包围的云起："Zzzz……"

ken精心策划的招聘会终于以闹剧结束了，但是popgamer的编外招聘还在继续，如果你觉得你可以胜任以上几个职位的话，就给我们的webmaster@popgamer.com发信吧，不过记住云起说过的实话呀！

（上接61页）好一个皆大欢喜的结局。

至目前为止，LaoYeHe已在国内的600多家报刊上发表过各类文章和摄影作品，在100多家报刊编辑部建立了作者档案。他对自己的创作做了近期、中期和远期的计划。近期的创作属应急之作，具体为每月写3至5篇字数在4000字以上的纪实类文章，每年写2至4篇中篇小说，5年后完成3部长篇小说。这样5年以后，仅中长篇小说的稿费和版税就可达100多万元。

LaoYeHe自己说：我的人生价值在退养后才闪光，我打算写到60岁，还有15年好风光。我要以电脑和照相机作为武器奋力拼杀，立誓要在3年内加入中国摄影家协会和中国作家协会。为了更大地扩展自己的空间，LaoYeHe于2000年8月投资16万元重新装备LaoYeHe工作室。主要设备有：手提电脑，以光盘作为记录载体的日立DVD CMA DZ-WV100摄像机，Nikon COOLPZ×990数码相机，可打印A4幅面的EPSON Stylus Color Pro 700彩色喷墨打印机，SONE 1423型传真机、DVD-RW刻录机、创新Webcam摄像头、分辨率为600×1200 dpi的CISC（接触式感光器件）扫描仪及作为拨号上网的必备工具Modem等。如此的装备可谓鸟枪换炮，也令许多企事业的电脑工作室相形见绌。得到重新装备的LaoYeHe如虎添翼，靠点击键盘度着辉煌的人生。

再说SoHo与SoHo一族

刚在英国出版的《Small office Home Office》一书中指出，随着电脑和互连网的普及，越来越多的人以家为办公室，用电脑通过互连网工作。现时英国已有9%的劳力人口借助电脑全职在家里工作，有30%部分时间在家里工作，而46%的工商界专业人士在家里有个办公室或工作间。负责出版该书的一名工作人员说：过去250年来我们清楚地知道什么是在家里做的，什么是在办公室做的。现在，这界限模糊了。

事实的确如此。今天，人们比以往任何时候都更注重和强调生活和工作效率，那种拼命挣钱，拼命工作的工业时代的价值观也随之发生了变化，人们需要在时间、金钱、家庭与工作之间求得最大的平衡。

SoHo一族的发展壮大远远超过了"权威"人士的想象，其办公地点不仅流行于都市，从塞北东疆到西南边陲的高寒小镇均是藏龙卧虎之地。例如文中的LaoYeHe和LaoBuo都是生活在地处高寒山区的小镇上，但他们的能力非一般人所能及，收入更是令蓝领阶层或一般的机关干部瞠目结舌。不过，SoHo一族的丰厚收入，并不是雨露阳光，人人可平等享受的，它只会垂青年轻知识型人才。



详解测试IP地址的几个命令

江苏　周勇生

如果你是一位网络管理员或者是一位普通的拨号用户，可能经常会遇到这样一种情形，那就是访问某一个网站时可能会花费好长时间，或者根本就无法访问需要的网站，这样我们许多宝贵的时间就消耗在等待上了。那我们有没有办法节省花在等待上的时间，最大限度地来提高上网的效率呢？答案当然是肯定的。我们知道之所以访问一个网站需要等待好长时间，那是因为用户的计算机与要访问的网站之间的线路可能出现了交通堵塞的不稳定情况甚至出现了故障，如果我们能事先知道线路的质量不太好的话，就可以做到有的放矢，回避这一不稳定的情况，等到线路状态完好后再去访问需要的网站。看到这儿，有些性急的用户马上就发问了：那你快说说如何才能知道线路质量的好坏呢？要看详情，请看下面的几个网络测试命令，了解和掌握它们将会有助于你更好地使用和维护网络：

1.Ping

适用环境：WIN95/98/2000/NT

使用格式：ping [-t] [-a] [-n count] [-l size]

参数介绍：

-t 让用户所在的主机不断向目标主机发送数据

-a 以IP地址格式来显示目标主机的网络地址

-n count　指定要ping多少次，具体次数由后面的count来指定

-l size 指定发送到目标主机的数据包的大小

主要功能：用来测试一帧数据从一台主机传输到另一台主机所需的时间，从而判断主响应时间。

详细介绍：

该命令主要是用来检查路由是否能够到达，由于该命令的包长非常小，所以在网上传递的速度非常快，可以快速地检测你要去的站点是否可达，一般你在去某一站点时可以先运行一下该命令看看该站点是否可达。如果执行Ping不成功，则可以预测故障出现在以下几个方面：网线是否连通，网络适配器配置是否正确，IP地址是否可用等；如果执行Ping成功而网络仍无法使用，那么问题很可能出在网络系统的软件配置方面，Ping成功只能保证当前主机与目的主机间存在一条连通的物理路径。它的使用格式是在命令提示符下键入：Ping　IP地址或主机名，执行结果显示响应时间，重复执行这个命令，你可以发现Ping报告的响应时间是不同的。具体的ping命令后还可跟好多参数，你可以键入ping后回车其中会有很详细的说明。

举例说明：

当我们要访问一个站点例如www.chinayancheng.net时，就可以利用Ping程序来测试目前连接该网站的速度如何。执行时首先在Windows 9x系统上，单击“开始”键并选择运行命令，接着在运行对话框中输入Ping和用户要测试的网址，例如ping www.chinayan-

```
ping
自动
Pinging chinayancheng.NET [207.247.164.143] with 32 bytes of data:

Reply from 207.247.164.143: bytes=32 time=888ms TTL=235
Reply from 207.247.164.143: bytes=32 time=908ms TTL=235
Reply from 207.247.164.143: bytes=32 time=1012ms TTL=235
Reply from 207.247.164.143: bytes=32 time=997ms TTL=235
```

cheng.net，接着该程序就会向指定的Web网址的主服务器发送一个32字节的消息，然后，它将服务器的响应时间记录下来。Ping程序将会向用户显示4次测试的结果，如图1所示。响应时间低于300毫秒都可以认为是正常的，时间超过400毫秒则较慢。出现“请求暂停（Request time out）”信息意味着网址没有在1秒内响应，这表明服务器没有对Ping做出响应的配置或者网址反应极慢。如果你看到4个“请求暂停”信息，说明网址拒绝Ping请求。因为过多的Ping测试本身会产生瓶颈，因此，许多Web管理员不让服务器接受此测试。如果网址很忙或者出于其他原因运行速度很慢，如硬件动力不足，数据信道比较狭窄，过一段时间可以再试一次以确定网址是不是真的有故障。如果多次测试都存在问题，则可以认为是用户的主机和该网址站点没有联接上，用户应该及时与因特网服务商或网络管理员联系。

2.winipcfg

适用环境：WIN95/98/2000

使用格式：winipcfg [/?] [/all]

参数介绍：

/? 显示winipcfg的格式和参数的英文说明

/all 显示所有的有关IP地址的配置信息

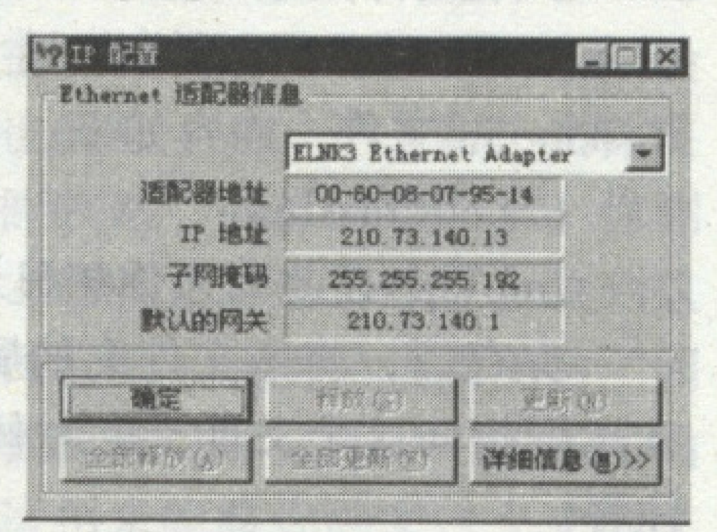
主要功能：显示用户所在主机内部的IP协议的配



置信息

详细介绍：

winipcfg程序采用windows窗口的形式来显示IP协议的具体配置信息，如果winipcfg命令后面不跟任何参数直接运行，程序将会在窗口中显示网络适配器的物理地址、主机的IP地址、子网掩码以及默认网关等，还可以查看主机的相关信息如：主机名、DNS服务器、节点类型等。其中网络适配器的物理地址在检测网络错误时非常有用。在命令提示符下键入winipcfg／？可获得winipcfg的使用帮助，键入winipcfg／all可获得IP配置的所有属性。



举例说明：

如果我们想很快地了解某一台主机的IP协议的具体配置情况，可以使用winipcfg命令来检测。其具体操作步骤如下：在“运行”对话框中，直接输入winipcfg命令，接着按一下回车键，我们就会看到一个如图2所示的界面。在该界面中，我们了解到目前笔者所在的计算机是用的3COM类型的网卡，网卡的物理地址是00-60-08-07-95-14，主机的IP地址是210.73.140.13，子网掩码是255.255.255.192，路由器的地址是210.73.140.1，如果用户想更加详细地了解该主机的其他IP协议配置信息，例如DNS服务器、DHCP服务器等方面的信息，可以直接单击该界面中的“详细信息”按钮。

3.tracert

适用环境： WIN95/98/2000/NT

使用格式： tracert [-d] [-h maximum_hops] [-j host_list] [-w timeout]

参数介绍：

-d 不解析目标主机的名字

-h maximum_hops 指定搜索到目标地址的最大跳跃数

-j host_list 按照主机列表中的地址释放源路由

-w timeout 指定超时时间间隔，程序默认的时间单位是毫秒

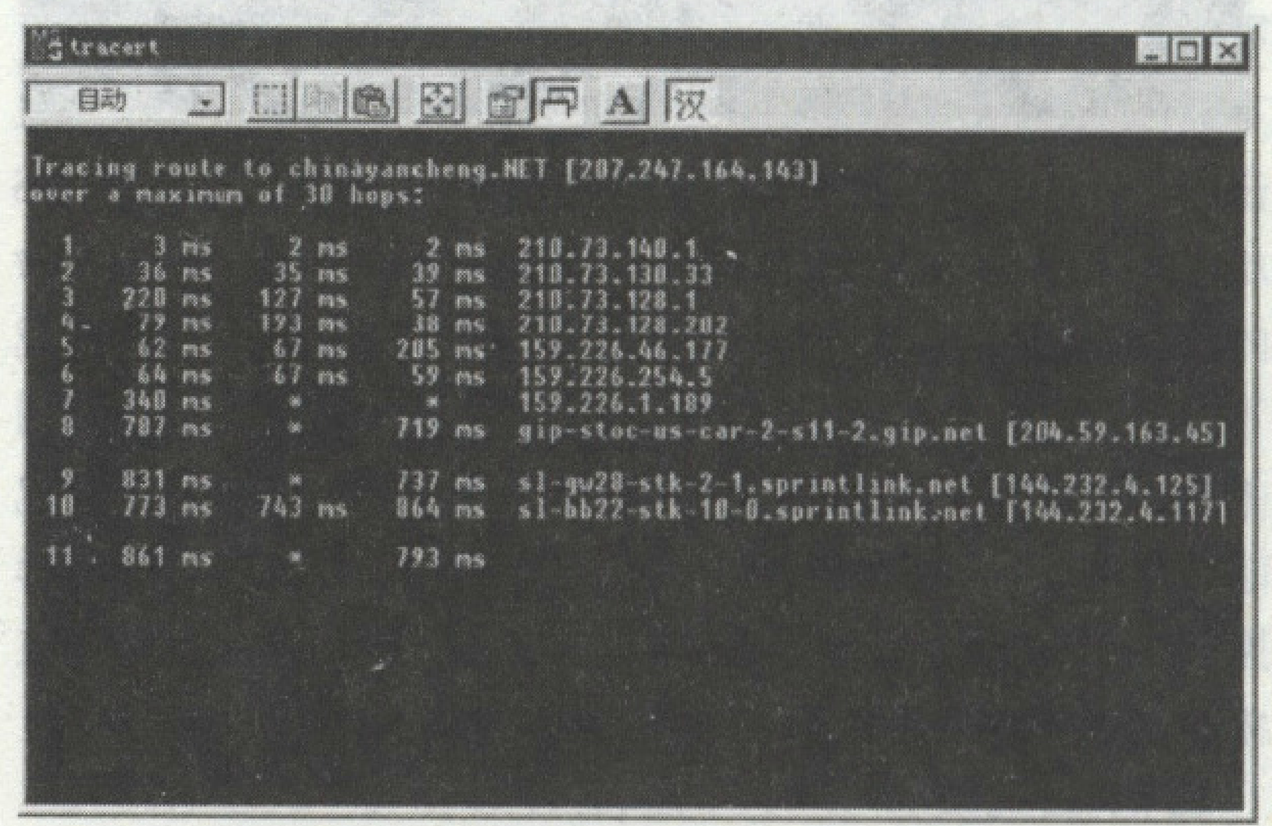
主要功能： 判定数据包到达目的主机所经过的路径、显示数据包经过的中继节点清单和到达时间。

详细介绍：

这个应用程序主要用来显示数据包到达目的主机所经过的路径。该命令的使用格式是在DOS命令提示符下或者直接在运行对话框中键入如下命令：tracert 主机IP地址或主机名。执行结果返回数据包到达目的主机前所经历的中继站清单，并显示到达每个中继站的时间。该功能同ping命令类似，但它所看到的信息要比ping命令详细得多，它把你送出的到某一站点的请求包，所走的全部路由都告诉你，并且通过该路由的ip是多少，通过该ip的时延是多少。具体的tracert命令后还可跟好多参数，大家可以键入tracert后回车，其中会有很详细的说明。

举例说明：

要是大家想要了解自己的计算机与目标主机之间详细的传输路径信息，可以使用tracert命令来检测一下。其具体操作步骤如下：在“运行”对话框中，直接输入tracert www.chinayancheng.net命令，接着单击一下回车键，我们就会看到一个如图3所示的界面；当然大家也可以在MS-DOS方式下，输入tracert www.chinayancheng.net命令，同样也能看到图3所示的结果画面。在该画面中，我们可以很详细地跟踪连接到目标网站www.chinayancheng.net的路径信息，例如中途经过多少次信息中转，每次经过一个中转站时花费了多长时间，通过这些时间，我们可以很方便地查出用户主机与目标网站之间的线路到底是在什么地方出了故障等情况。如果我们在tracert命令后面加上一些参数，还可以检测到其他更详细的信息，例如使用参数-d，可以指定程序在跟踪主机的路径信息时，同时也解析目标主机的域名。



4.netstat

适用环境： WIN95/98/2000/NT

使用格式： netstat [-r] [-s] [-n] [-a]

参数介绍：

-r 显示本机路由标的内容

-s 显示每个协议的使用状态（包括TCP协议、UDP协议、IP协议）

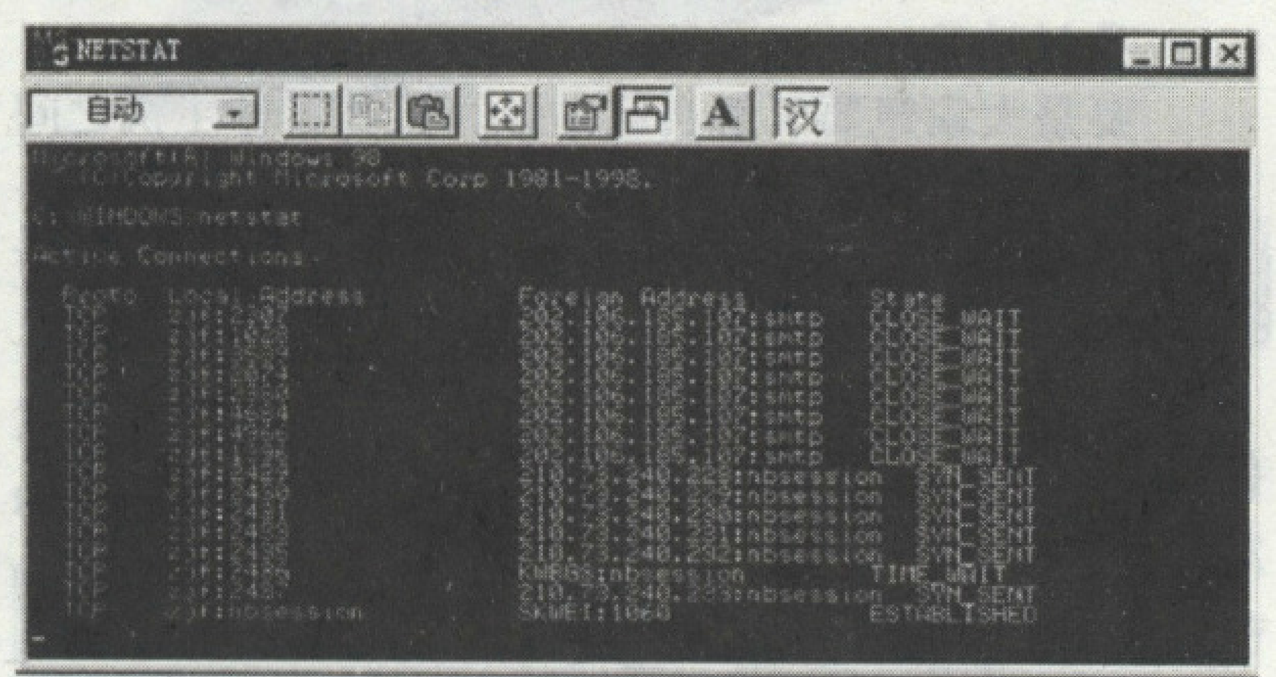
-n 以数字表格形式显示地址和端口

-a 显示所有主机的端口号

主要功能：该命令可以使用户了解到自己的主机是怎样与因特网相连接的。

详细介绍：

netstat程序有助于我们了解网络的整体使用情况。它可以显示当前正在活动的网络连接的详细信息，例如显示网络连接、路由表和网络接口信息，可以让用户得知目前总共有哪些网络连接正在运行。我们可以使用netstat／？命令来查看一下该命令的使用格式以及详细的参数说明，该命令的使用格式是在DOS命令提示符下或者直接在运行对话框中键入如下命令：netstat［参数］，利用该程序提供的参数功能，我们可以了解该命令的其他功能信息，例如显示以太网的统计信息，显示所有协议的使用状态，这些协议包括TCP协议、UDP协议以及IP协议等，另外还可以选择特定的协议并查看其具体使用信息，还能显示所有主机的端口号以及当前主机的详细路由信息。



举例说明：

如果我们想要了解盐城市信息网络中心节点的出口地址、网关地址及主机地址等信息的话，可以使用netstat命令来查询。具体操作方法如下：在"运行"对话框中，直接输入netstat命令，接着单击一下回车键，我们就会看到一个如图4所示的界面；当然大家也可以在MS-DOS方式下，输入netstat命令。在图4的界面中，我们可以了解到用户所在的主机采用的协议类型、当前主机与远端相连主机的IP地址以及它们之间的连接状态等信息。

Desktop.ini的妙用

四川 刘昌松

不知你有没有注意，在Win9X系统中出现最多的重复文件名是什么呢？不知道吧！告诉你：是Desktop.ini。在"Windows"、"WINDOWS\Favorites"、"Windows\System"、"Windows\Fonts"、"Windows\Tasks"、"My Documents"、"Program Files"、"Recycled"、"我的公文包"和"IE临时文件夹"等文件夹中都有Desktop.ini文件。不同文件夹中的Desktop.ini有不同的作用，我们可以利用这些文件来实现另外的目的。

1.给文件夹添加注释，在鼠标指向该文件夹时，显示注释。用"记事本"在目标文件夹中建立一个Desktop.ini文件，内容如下：

[.ShellClassInfo]

InfoTip=在此输入你想显示的文字

保存后，将该文件夹的属性设为"只读"，这样在鼠标指向这个文件夹的时候，就会显示出你加入的注释。

2.改变文件夹的图标。在目标文件夹中建立Desktop.ini文件，内容如下：

[.ShellClassInfo]

iconindex=n

iconfile=图标文件路径及文件名

其中"iconindex=n"表示使用的图标是指定文件中的第几个图标，"iconfile=图标文件路径及文件名"表示文件夹使用的图标文件的路径及文件名，如："iconindex=1，iconfile=c:\windows\regedit.exe"。完成后刷新一下，目标文件夹就变成了你想要的图标。

3.把文件夹中的内容隐藏掉。拷贝WINDOWS目录下的Desktop.ini文件到目标文件夹，用"记事本"建立一个超文本模板文件Folder.htt，内容如下：

<html>

</html>

懂网页制作的朋友应该知道，这是个空白的Html文件。下一步，打开"我的电脑"—"查看"中的"按Web页查看"选项，然后，设置目标文件夹的属性为"只读"。刷新一下，目标文件夹中的内容不见了吧！原来我们只是用一个空白的Html文件，作为目标文件夹的模板遮住了文件夹中原来的内容，如果取消"按Web页查看"，目标文件夹中的内容就原形毕露了。如果你用其它的有效果的Html文件作为Folder.htt超文本模板文件，目标文件夹就会在你打开时显示出不同的效果。比如：一点击就显示一个美眉，一打开就播放音乐或者一打开就跳出病毒警告……都不是难事，具体操作就不在本文讨论的范围内了。

4.把所有的文件夹都变成"回收站"！哈哈！怎么样疯狂吧！打开"MS-DOS方式"，键入"CD\Recycled"，进入根目录上的"回收站"目录，然后拷贝其中的隐含文件"Desktop.ini"到你的目标文件夹中，将这个文件夹的属性改为"只读"，然后刷新一下，怎么样？目标文件夹变成了"回收站"！进



入这个文件夹，文件夹中原来的内容不见了，其中完全是“回收站”的内容，也完全具有“回收站”的功能。那原来文件夹中的文件到哪里去了呢？它们并没有消失，它们仍呆在原来的文件夹里，只是你看不见它们了。如果我执行清空“回收站”的命令，会不会把文件夹中原来的内容也清除了呢？不会的！文件夹中原来的内容只是被“回收站”的界面遮住了，你删除的文件仍放在真正的“回收站”里，并不会放到这里来，所以，你清空“回收站”清空的是真正的“回收站”里的内容，并不会清除目标文件夹中原来的内容。当然，你也可以用这招来隐藏你的文件夹中的文件，将目标文件夹作如上处理后，改名为“快捷方式回收站”，别人一定会以为这只是个“回收站”的快捷方式，而不会想到里面还藏有东西。

你也可以用其它的Desktop.ini文件实现类似的作用：你如果拷贝“Windows\Fonts”文件夹中的Desktop.ini到目标文件夹，并设置目标文件夹的属性为“只读”，那么目标文件夹显示的就是Win9X的字体文件夹的内容；你如果拷贝“Windows\Tasks”中的Desktop.ini到目标文件夹，并设置目标文件夹为“只读”，那么目标文件夹显示的就是Win9X计划任务的内容；你如果拷贝IE临时文件夹（系统默认为“Windows\Temporary Internet Files”）中的Desktop.ini到目标文件夹，并设置目标文件夹为“只读”，那么目标文件夹显示的就是IE临时文件夹的内容（如果你未上过网，显示为空白，如果你上过网，则显示为Cookies和上网的图片文件。）；如果你拷贝“我的公文包”中的Desktop.ini文件到目标文件夹，并设置目标文件夹为“只读”，那么目标文件夹就变成了一个真正的“公文包”。以上方法均不改变目标文件夹中原有的内容。

想不到不起眼的Desktop.ini还有这么多的作用，我只是介绍了几种我从实践中发现的Desktop.ini文件的用法，希望这篇拙作能够起到抛砖引玉的作用，欢迎各位电脑高手提出宝贵的意见，我的Email：Maxmaster@yesky.net。

USB使用技巧心得

北京　穆永

Universal Serial Bus(通用串行总线)连接器可以轻松地为PC添加设备，同时不占用PC中的并口和串口。从理论上说，只要将设备一插它就可以工作了。尽管USB是目前电脑与各种外设相连的最佳途径，但它并非完美无缺。本文“出笼”的目的，是希望你能少犯错误。

1.你的PC是否支持USB？

大部分电脑中都安装并连接了一个USB端口。一些老式主板和机箱中也有USB连接器，但它不起作用。所以一定要查看你的主板或电脑操作手册，以便查出怎样使USB工作。在老式PC上，你可以在启动时查看该电脑的BIOS，以确定它是否支持USB(要想查看BIOS，通常必须按下一个功能键启动选项菜单)。为了使USB键盘或鼠标在DOS状态下工作，应该选择USB Legacy支持选项(如果有该选项的话)。如果该主板不能接入USB设备，你就应该买一块PCI卡，将USB插槽添加到老式电脑中。

2.你的Windows是否支持USB？

并非所有的Windows版本都支持USB。Windows 98对很多外设都提供了全面的USB支持。Windows 95的零售版则不支持USB，只有后来与PC捆绑销售的95版本才支持。可以看看你的Windows 95版本信息(可双击“我的电脑”图标并选择“属性”)，如果版本号是以B或者C结尾，则你的这个Windows 95只对有限范围的设备提供USB支持。如想查看你的电脑中是否安装了USB控制器，可进入到“控制面板”并双击其中的“系统”图标，然后选择“设备管理器”选项卡。如果安装了USB控制器，则在该选项卡设备列表的底部，你会找到Universal Serial Bus Controller(通用串口总线控制器)。点击该控制器，你会看到两个项目：Universal Host Controller和Universal Root Hub。如果还没安装相应的驱动程序，则可从你的Windows 95光盘的\OTHER\USB文件夹中找到这些项目。双击USBSUPP.EXE即可安装USB驱动程序。3.x及更早版本的Windows及Windows NT都不支持USB。若想获得最佳的USB支持，则应升级到Windows 98或Windows 2000。

3.怎样连接更多的USB设备

一般的电脑只有两个USB端口，而且大多数(老式的)USB插槽还都放在电脑的后面板，用起来不太方便。但今年新出的电脑则都把USB插槽放在了电脑的前面板。如果一个USB插槽能接受另一个兼容设备，那你就能连入更多的USB外设。但这样做总是不太方便。一个可行的解决方案是利用USB集线器，该集线器可以提供多个USB端口，你只要将该集线器直接插到你的电脑中即可。目前，一些显示器已经提供了一个USB集线器，这样你就可以轻松地添加USB鼠标和USB游戏杆了。你还可以从Belkin Components(网址为www.belkin.com)这类公司购买一个USB集线器。有了足够的USB端口，就有可能在一台电脑中最多连入127个



USB设备。

4.音箱问题

USB音箱风靡一时，它们能为你提供清晰的数字声音。但如果你喜欢播放音频CD，你就应该注意：许多电脑中的CD-ROM播放器并不支持将CD盘中的数字音频直接用音箱播放。因此，在购买USB音箱前，一定要看清CD-ROM驱动器的兼容性。

你按要求装好了USB音箱后，即可进入到“控制面板”中，再进入Multimedia Properties（多媒体属性）窗口，并选择新安装的USB音箱作为首选的音频回放设备。此外，应该选择Enable Digital CD Audio for This CD-ROM Device(该CD-ROM设备可播放数字CD音频)选项。如果该选项没有出现或者变灰，那么说明你的CD-ROM驱动器不支持数字音频。

刻好CD-R光盘技巧几则

江苏　韶亚军

现在软件越做越大，面对越来越大的数据处理量，再随着光盘刻录机和CD-R的价格连续下跌，许多朋友都购置了光盘刻录机，并用它来刻录、永久保存数据，确实大大方便了数据的存储。并由此涌现出了许多刻录软件，如Direct CD、Easy CD Creator、PacketCD、Write2CD、WinOnCD……。但是，光盘刻录并不是一件简单的事情，弄得不好就会将盘刻坏，这样的经历我想每一个刻录光盘的朋友都会有。笔者购置了一台Philips PCA328CD刻录机，使用的刻录软件为WinOnCD 。我将使用过程中的教训总结给广大用户，告诉大家尽可能多的刻好CD-R光盘的技巧，以减少CD-R的无谓牺牲。

1.关闭能源管理

一般刻录光盘的时间较长，如果设置了能源管理，可能会导致计算机长时间停止响应，从而导致刻盘失败，所以首先要关闭能源管理。关闭能源管理要从两方面入手：一是在CMOS中将Power Management中的Power Saving设置为NONE；二是进入Windows的“控制面板”，双击“电源管理”图标，将“系统等待状态”、“关闭监视器”及“关闭硬盘”的内容均从下拉列表中选择“从不”，单击“确定”按钮返回。如果您嫌下一次再次设置麻烦的话，可以将它存盘为“光盘刻录”方案。

2.安装刻录软件前整理硬盘并将文件放置到硬盘的某一分区上

现在的光盘刻录机都是从硬盘上将数据先读入到刻录机的缓存中去，然后再从缓存中写到CD-R上的。因此，如果硬盘上的数据放置比较混乱，从硬盘上读取数据的时间将会变长，这样可能造成光盘刻录机的缓存中缺少数据的结果，这时候就会引起Buffer underruns错误，即“操作超时”，造成刻盘失败。不仅硬盘上的数据放置比较混乱会引起上述错误，而且如果一些文件不放置在同一分区的连续区域内也极有可能发生此类错误（笔者曾经有过此类经历），因此，最好在刻录光盘之前做到以下几点：

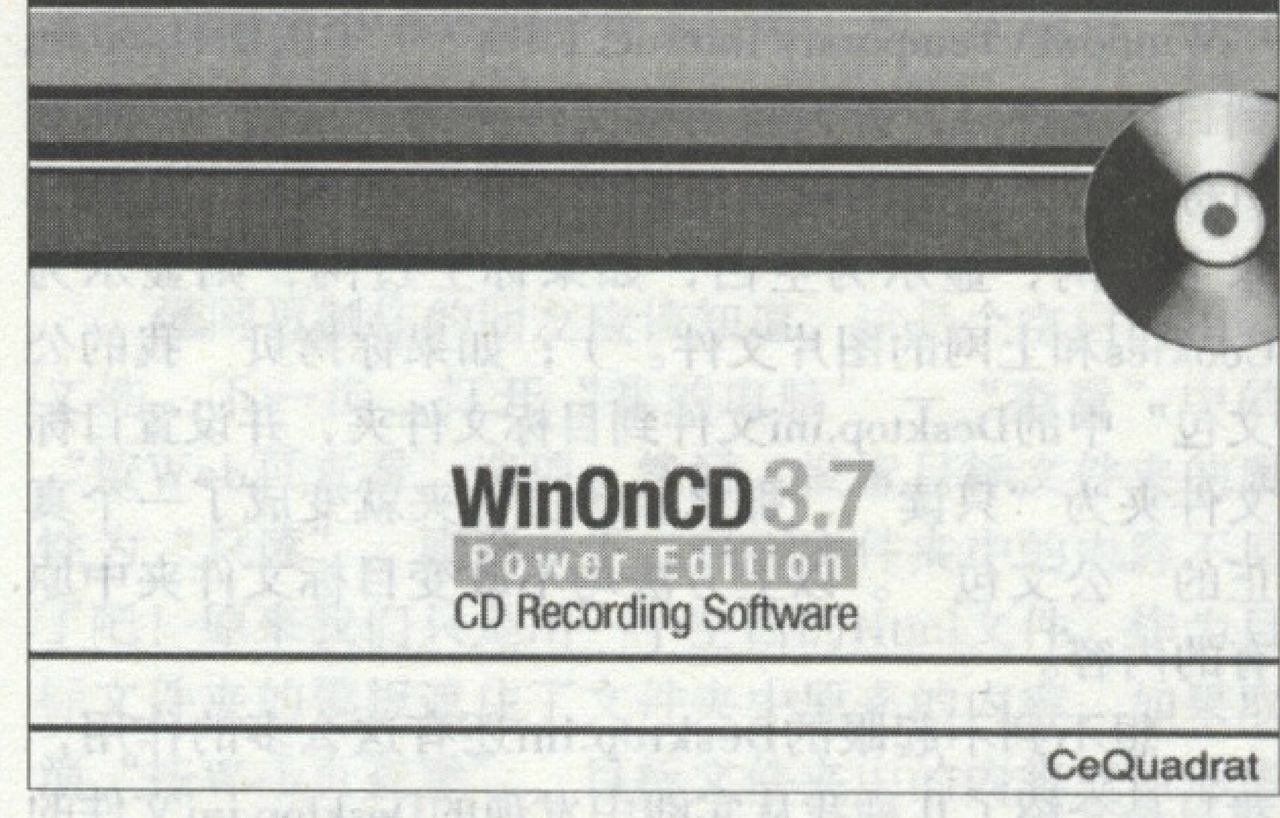
①删除不必要的文件，以腾出足够的硬盘空间；

②将所有的文件全部拷贝到某一硬盘的某一分区上；

③在将要刻录之前，最好运行硬盘扫描程序，以保证所有的文件放置在连续的区域上，不过，笔者不建议您使用微软Windows中自带的磁盘扫描程序Scandisk，它的速度比较慢，而且很容易出错，笔者推荐您使用Vop99磁盘扫描软件，此软件扫描修复磁盘速度极快，而且较稳定，支持多个驱动器的扫描及自动扫描，它可以从http://www.goldenbow.com上免费下载使用。

3.在刻盘前关闭所有其它应用程序

由于刻盘是一项很消耗系统资源的工作，所以在往CD盘中写数据时，必须关闭所有其它应用程序及任



何FAX Modem、电子邮件和屏幕保护，如果登录了网络，要退出网络环境或者暂时移去网络功能。

4.启动只有刻录软件的特殊Windows系统

安装有刻录机的机器是很娇气的，在它上面不能安装过多的软件，否则可能会引起软件冲突，造成刻录的失败，更不能在刻盘的时候执行其它的Windows软件，必要时也可以在机器上为刻录机只安装刻录软件。如果我们只在装有刻录机的机器上安装刻录软件，让Windows一启动就只执行这一刻录软件，则所有的问题就都解决了。其实，我们只要使用system.ini文件就可以制作出这种特殊的Windws系统。请点击“开始”\“运行”，输入sysedit，运行系统配置编辑程



序，找到system.ini文件，再找到shell节，将原来的shell=Explorer.exe前加上一个“；”号屏蔽掉，再重新写上shell=C:\CeQuadrat\WinonCD.exe（前提是您的WinonCD软件必须先装在C:\CeQuadrat文件夹下），重新启动Windows系统，您就会发现您的桌面上空空如也，只有一个WinonCD软件的窗口，这时候您就可以用它来刻盘了，再也不用担心别的软件来干扰了。不过，这样在关机时不太方便，只有通过强制关机了，您也可以通过同时按下Ctrl+Alt+Del三个键，再选择“关机”即可。如果您对这种操作环境不喜欢，想回到原来的环境，只需将shell=C:\CeQuadrat\WinonCD.exe一行前另上“；”号屏蔽掉，再将；shell=Explorer.exe前的“；”号去掉（在DOS下用文本编辑器改），再重新启动Windows就可以了。其实，您可以将这两种方案分别备份为一个文件，每次覆盖Windows文件夹下的system.ini文件即可实现两种环境的快速切换。

5.使用低倍速刻录光盘

现在一般的刻录机基本上都支持4倍以上的速度刻写光盘，但是笔者还是强烈建议您使用1倍速刻盘，因为使用1倍或2倍速刻盘可以大大减少刻盘过程中中断现象的发生（笔者有一次就因为设置为4倍速而引起了刻盘过程中断，后根据提示信息改为1倍速刻盘成功）。方法是：在WinOnCD的“光盘”窗口中，单击“输出”标签项，在“速度”的下拉列表中选择“1×或2×”，然后再点下“刻录”钮。

6.先测试再写入

虽然现在大部分的刻录机都支持直接写功能，但是最好在正式写之前，先进行一次测试，如果出现速度跟不上（Speed testfails）或者操作超时（Buffer underruns）错误，则应该再次整理硬盘，并降低刻录的速度，直到成功为止。具体的方法是：在WinOnCD的“光盘”窗口中，单击“写入测试”标签项中选择“写入测试一次，如果成功然后写入”即可。

7.建立CD盘映像文件再写入

早期的刻录软件一般情况下都是先将硬盘上的文件制成CD盘映像文件，然后再写到CD-R上的，虽然现在大部分刻录机都带有很大的缓存，能够实时地转换ISO9660格式的映象文件到CD-R上，但是笔者认为如果要让刻录过程更保险，还是先将所有欲刻录的文件先建立CD盘的映像文件，然后再从映像文件写到CD-R上。具体操作是：进入WinOnCD的“光盘”窗口中，在“输入”标签项中，选择“映像文件”，点下刻录钮后，则会弹出保存文件对话框，输入保存，然后新建一个项目文件，并选择“新建”\“其他”\“轨道映像”，然后双击轨道映像，选择刚才保存的映像文件，再刻录到CD-R上即可。不过此法需要很大的硬盘空间，在此之前要确保有硬盘空间足够。

8.尽量使用同一种刻录软件

由于现在市场上的刻录软件非常多，也许它们的刻录原理并不完全相同，因此，笔者建议您挑选一种您最喜欢的刻录软件，然后就坚持使用它来刻录光盘。如笔者的机器上使用的是WinOnCD 3.6 Power Edition汉化版。

9.尽量将盘片封口

尽管CD-R是允许MultiSession进行写的，但是经验告诉我们，有时候不封口的盘片往往到别的机器的CD-ROM上就无法读出，因此，如果您是将这些资料带出去交流的话，最好将它们全部封口，再说现在CD-R的价格也很便宜，总不能为了那几块钱而费了大事！（试想一下，如果自己的资料到时候读不出来……）

10.可以先用CD-RW进行试验，成功后再写到CD-R上

由于CD-RW是可以重复擦写的，而且CD-RW也可以当作CD-R来使用，所以我们可以先将数据写到CD-RW进行试验，等成功后再写到CD-R上，此法最适用于制作一些特殊盘的情况，如制作自启动光盘、复制加密轨道光盘等等。

11.不要连续刻录

由于刻录机中使用的激光头是可写的，当它刻录光盘时，必须达到一定的功率才能够将CD-RW或CD-R上的材料熔化，进行烧录，因此，时间一长，刻录光驱上的温度非常高，并有可能导致刻录出错甚至损坏光驱，因此，笔者建议您不要连续刻录多张光盘，在炎炎的夏日更应如此！

12.刻录坏了的光盘的再利用

有时候在刻录过程中发现了错误，其实不要惊慌，大不了就一张CD-R报废了嘛！先尝试恢复，如果实在不行，可以关闭刻录程序，然后拿到别的机器上试一试，看能不能读出来（笔者有一次机器出现了操作超时（Buffer underruns）错误，但是后来拿到CD-ROM上一读，竟然文件系统正常，真是怪哉！），如果不能，可以利用Easy CD Creator的修复工具进行修复，或者用WinOnCD的关闭段功能将错误的段关闭，其余的空间就又可以利用了。

以上仅仅讨论了一些基本的光盘刻录的技巧，希望能对广大读者有所帮助，并祝您早日成为刻录高手。



问题解答

客座专家：苏旅
客座专家：龚胜

读者 620问：我最近用电脑把我的录象带制作成VCD，但不知道为何做出来的画面效果不怎么好，颜色失真并且画面发虚，远不及一般VCD的效果。我的机器配置是PⅢ 600+128MB+20G+TNT2，所用刻录机是ACER 8432A，视频输入卡用的是PCI接口电视卡。请问这是为什么，如何解决上述问题？谢谢。

答：个人认为，你的机器出现的问题大多和你的视频压缩卡有关。一般的电视卡虽然都具有基本的视频采集输入及压缩功能，但由于成本及技术原因，所用芯片功能较弱，其压缩效率较低，采集效果不佳，且对电脑CPU的依赖性非常大。因此用该类视频输入卡制作出来的图像效果自然不行。如果需要较好的图像采集效果的话，建议选择一些专业的VCD制作卡，如百老汇等，不过其价格较贵，对于一般的家庭用户来说可能不太适合。此外，采集图像的好坏也和源录像带的质量有一定的关系，如果录像带画面质量不行的话，转录出来的效果也不会太好。

湖南　苏旅

读者 肌肉king问：我想买块新主板，不知目前市面上的Intel i815E芯片组的主板如何？听说最近又出现了什么i815EP芯片组主板，请问这种主板和i815E的产品有什么大的区别？

答：Intel的i815E芯片组是在2000年第二季度上市的，它采用加速集线器结构技术。针对以往Intel芯片组的不足，这款产品正式支持AGP 4×、PC133及ATA 100等新技术，并整合了3D加速显示芯片i752和支持AC 97的音频芯片。目前市面上的i815E主板价格大多在1100元以上，性能价格比并不是很好，不过据说联想的一款i815E主板价格在1000元以下，可以考虑一下。至于你说的i815EP芯片组也是Intel最新宣布的一款产品。与i815E芯片组不同的是，i815EP放弃了i752显示芯片的集成结构，但仍保留了音频集成芯片。事实上它已成为类似于Intel BX芯片组的换代产品。

湖南　苏旅

读者 油油问：我的机器配置是C366+SOYO 6BA+128MB，现在想换块赛扬Ⅱ CPU，不知该主板是否支持。请问需要一些什么步骤才能使我的主板支持该类CPU？此外我想问问，目前市面上出现了许多可调低电压的CPU转接卡，如果我的SLOT1主板本身并不支持低电压，能否通过安装这类转接卡从而支持赛扬Ⅱ CPU？

答：这个问题我也和北京梅捷公司联系过，得到的答复是6BA+系列（包括BA+、BA+Ⅲ、BA+IV、BA+100等）主板本身可以支持低电压。通过安装新型转接卡后可以支持目前的赛扬Ⅱ CPU。升级时首先必须下载最新版本的6BA+ BIOS并刷新主板，使其支持对赛扬Ⅱ CPU的识别。目前6BA+ BIOS的最新版本为DA2系列，其下载地址为www.soyo.com.cn或www.soyo.com.tw。其次还要购买支持Socket 370低电压CPU的转接卡，如SOYO、ABIT、IWILL都有相应的产品。最后将新转接卡安装到主板上并插上新CPU，开机运行即可。至于你问的第二个问题，这里要说明的是，主板产品对新型低电压CPU的支持关键还是看其自身电压调节和频率发生的设计，如果主板本身不支持最新的CPU，那么即使安装了所谓的可调低电压转接卡也是没有作用的。

湖南　苏旅

读者 哲吾问：我刚换了一块金钻五代硬盘，听说它支持ATA100技术，请问如何设置该技术使得自己的电脑支持该功能？我的机器配置是PⅢ 733+ASUS i815E+AP128MB+金钻五代30G。

答：ATA100是目前硬盘接口的主流发展技术，要想自己的机器支持该技术，必须要进行一定的设置。同时也要保证所用电脑硬件设备支持该技术。首先硬盘本身必须能支持ATA100技术，目前市面上完全支持该技术的硬盘主要有IBM DeskStar 75GXP、Seagate 酷鱼Ⅲ代和Maxtor金钻五代等。你的硬盘是支持ATA100技术的。其次使用者



所用的主板必须板载ATA100接口控制器或者使用支持ATA100的转接卡，目前完全支持ATA100技术的芯片组只有Intel i815E系列，而VIA Apollo Pro 133A和Intel BX主板分别通过改造南桥芯片和安装外接控制器也能支持该技术。你的主板是i815E芯片组的，对ATA100技术的支持也应该没问题，不过在安装时还需要采用兼容ATA100技术的硬盘转接线（一般40针80线的ATA66专用信号排线即可）。软件设置上，Win98等操作系统则需要安装支持ATA100技术的补丁及驱动程序。一般来说，ATA100硬盘是可以与ATA33、ATA66兼容的，所以对于一般的用户来说，购买ATA100接口硬盘也能正常使用。

湖南 苏旅

读者 罗曼问：我买的夜莺4声道声卡不知道为什么不能安装到我的电脑里，开机进Win98时总是提示找到新的硬件并要求安装驱动程序，但每次安装以后系统声卡设备总是出现惊叹号，将其删除后又无故死机。请问如何解决？

答：根据你提供的信息，个人判断主要有以下原因：1.Win98中断设置等资源分配错误导致声卡安装出现问题。解决办法是在BIOS设置中进行手工设置调整，如有必要的话建议将声卡换一个PCI插槽再试试。对于不少板卡安装的故障，都可以用这种换槽的办法解决；2.也有可能是软件故障甚至病毒的干扰。建议重新安装Win98并使用最新版的杀毒软件扫描系统；3.声卡驱动程序及本身的硬件质量问题。建议使用替代法进行测试。

湖南 苏旅

读者 风子凌问：近日朋友送我一个HP BRO商用微机的56K V90 USB调制解调器，在他的机子上安装时能够找到新硬件并出现安装向导，安装过程中未提示放入驱动程序光盘，也未提示放入WIN98光盘，安装、使用都正常。而在我的兼容机上使用时，提示放入驱动程序，我想尽办法也找不到它的驱动程序，无法安装使用。不知是否有办法解决这个问题，望详细指教为谢。

答：从你提出的问题分析，我想该USB猫的驱动程序多半在原装机的硬盘上。你可以按下面的方法在朋友的原装机上查找该USB“猫”所用的驱动程序：

Win95/98的硬件驱动程序都对应着一个INF文件，包含有驱动程序文件列表和注册表更新数据等信息，其中有驱动程序文件列表INF文件的[SourceDisksFiles]字段。知道了这一点，我们就有办法了。首先要想法找到该USB“猫”对应的INF文件，方法是打开“控制面板”→“系统”→“设备管理”→“USB猫”→“更改”→“搜索更好的驱动程序”→“下一步”。搜索后在屏幕上应该会列出这个INF文件的名称和路径，将它复制到软盘上。然后用文本编辑器将它打开，并将[SourceDisksFiles]字段下列出的文件一一找到（都在Windows及其子目录下），并全部复制到软盘上，这样USB“猫”的驱动程序就找到了。如果按上面方法找到驱动程序后还是无法安装，请按下面的方法处理：

接好USB接线后，MODEM的电源指示灯和MR指示灯会亮，屏幕出现“添加新硬件向导”，并提示为V90/K56FlexUSBMODEM，开始寻找最新的驱动程序，放入MODEM附带的驱动光盘即可。如果将线连接好后，指示灯不亮，Windows在发现新硬件后安装一个通用的USB驱动程序，但“设备管理器”中“通用串行总线控制器”下新装的“USBRootHub”项往往会不正常。这时候须手动将有问题的设备删除，打开“添加新硬件”→“从列表中选择硬件”，选中“通用串行总线控制器”并“从软盘安装”，将USBMODEM自带的驱动程序目录中所有的*.inf文件挨个安装一遍。若还有问题，首先应检查连线是否接好，接触是否良好？然后进入CMOS查看以下选项：

OnChipUSB：应设为Enable

ArrangeIRQforUSB：应设为Enable

若还不行，一般重装一次Windows98就可以搞定的。

四川 龚胜

读者 赤烽问：我的电脑配置是cy333（编号为SL2WN 08390798），主板是松力810（开机显示为10/07/1999-i810-ITE8712-MS7023DC-00）。此主板和精英P6IWT-ME完全一样，BIOS可以互换；内存是HY-7J 64兆。请教以下几个问题：1.此机的显存仅为2兆，不能玩3D游戏，有没有办法改变？2.此机现在仅能超到375MHz（75×5），83就上不去，怎样解决？3.我想换PⅢ 650的CPU，主板计划用华硕CUSL2（815e），现在我的机上哪些东西能用，如选内存有什么要求？4.PⅢ 650能超到多少（815e主板上）？

答：1.810内置i752显卡的显存是根据需要动态分配的，不是你说的2M。但i752的3D效果的确不好，如果你不想动其他东西，可以加一块VOODOO2；2.cy333的超频性能本身就不大好，要不怎么比cy300A还要便宜不少呢。除CPU外，超频还和很多因素有

关。实在超不上去，你就认了吧，不必耿耿于怀；3. 除了换掉的CPU和主板，余下的东西基本都可以用；4. 不一定，看运气。运气好的话可超到133×6.5=866。

四川 龚胜

读者 KINGMO问：我的显示器每天开机都会发现画面像被水泡过一样，字和图案都有点朦，是从这几天雨天才开始的。有时还会完全黑屏，或者画面出现时比平时小，然后放大，最后黑屏。经过一两次启动后，或者热机后会慢慢地正常。请问是哪里出了问题？或者是哪个元件受潮呢？谢谢！

答：你遇到的问题很可能与显示器受潮或进水有关，但具体是什么问题则不太好确定。要提醒你注意的一点是：由于显示器内有上万伏的高压，显示器的故障最好不要自己擅自处理，请送专业维修点吧。

四川 龚胜

读者 茅康德问：小弟的机子开机自检没问题，但老是电池掉电，要重设置CMOS；进入DOS有error: Uable to Control A20 Line! XMS Driver not Installed. 不能进入Windows，用DOS中的mem命令检查发现EXTENDED MEM 全部被占用。

答：掉电的问题一般是因为主板上的CMOS电池没电了，请换新的。若还是掉电，则可能是主板出现了故障，请送修；第二个现象多半是因为你的内存有质量问题，请换之。

四川 龚胜

读者 徐心问：请问在局域网中，某台机器无法在网上邻居中看到，但可以通过"查找-计算机"看到，是什么原因？

答：造成这种情况的原因是，该台计算机在网络属性设置中，"工作组"的名称与其他计算机不同所致。你试试将其改为一致，问题应能解决。

四川 龚胜

读者 彤彤问：我有一特菜的问题想请教，钻石—P2XBL主板说明书上注明该主板最高只支持5.5倍频，请问在该主板上可不可以用C400以上CPU，望答复。多谢。

答：我认为对于锁了频的CPU实际上其倍频与主板是无关的。因此只要其他条件（比如电压、BIOS）无问题，倍频不应是障碍。

四川 龚胜



由于近期出品的游戏过多，读者朋友的问题也非常杂乱，给问题交流栏目的游戏问答部分造成很大压力。同时有些读者朋友的问题过于简单且没有代表性，因版面等因素故不能一一作答，所以我们现在尝试着采用一种新的方式，就近期的热点游戏做问题专集，希望可以最大限度地解决读者朋友们的困难。以后这种游戏问答专集将不定期刊出，大家有什么意见和建议欢迎来信讨论！

《网络三国》问题解答

问：我是一个新玩家，为什么我升了级，各项参数却不长？

答：升级是不加属性的，属性要去找属性转换师加，在每个城的皇宫门口都有！

问：好不容易换到了《左慈心经》等书籍，听说可以加参数，可我为什么不能使用？

答：《左慈心经》等书籍得到后要双击才可以使用，而且还要在属性不满时使用，否则是无效的！

问：我好不容易升到9品官，可以执行巩固城墙的任务了，但执行这个任务需要石头，请问石头如何得到？

答：石头要用十字镐到城外去挖，双击物品栏的十字镐就可以了，十字镐要去药店买。

问：在游戏中，如果被PK或者在与NPC战斗时阵亡，玩家会有什么损失？

答：在游戏中阵亡会损失1/10的经验，没有其他的损失。

问：游戏中有时会看到"某些人被开除国籍"的消息，他们犯了什么错？

答：那是由于他的声誉过低，原因是他经常杀城内的村夫或村姑等。

问：武士身份的父亲如果生了女儿，能不能转职



为大仙女？如果不能，可不可以转职为仙女？这样做有什么好处？有什么坏处？

答：可以转成仙娥(仙女的进阶职业)，没有坏处。

问：当级别到达250以后，再升级就会要求有恐龙蛋，请问恐龙蛋要如何取得？

答：恐龙蛋要到山洞内去杀恐龙才会得到，而且有的恐龙有，有的没有。

问：游戏中人物可以买妾，我已经买了，但却一直没有下一代，请问为什么？

答：要到17岁才可以生小孩，而且与小妾的恩爱度要达到100以后才可以。

问：加入帮派，除了在称谓上有所改变外，有什么实际的好处？加入和脱离某帮派的具体程序是什么？

答：加入帮派有了组织之间的交谈，只有组织内的人才可以看到，加入和脱离某帮派都要去找帮派的5位领导人之一，他可以让你加入，也可以开除你。

问：《网络三国》到现在为止都是免费的，请问什么时候会开始收费？收费的方法和标准是怎样的？

答：我们将在12月15号开始收费，具体的收费标准将在12月初向大家公布。

问：我从谋略师那里领取了警戒任务，得到了XX警戒令，但我又不想完成这个任务了，但警戒令无法扔掉，任务物品回收师那里也不收，我该怎么取消掉这个物品？

答：你可以选动作菜单中的丢弃物品将XX警戒令丢掉！

问：孩子的培养过程是8天，这8天是上线时间（8×24小时）还是游戏里的8天，或者是有孩子后的8天（不必是纯上线时间）？

答：孩子的培养过程是8天，不是游戏中的8天，是现实中的8天。

问：是否可以自己设定原始出现的地点，如死后指定出现在某城，还是无论自己属于哪个国家，死后都必须在第一次进入游戏时的地点出现？

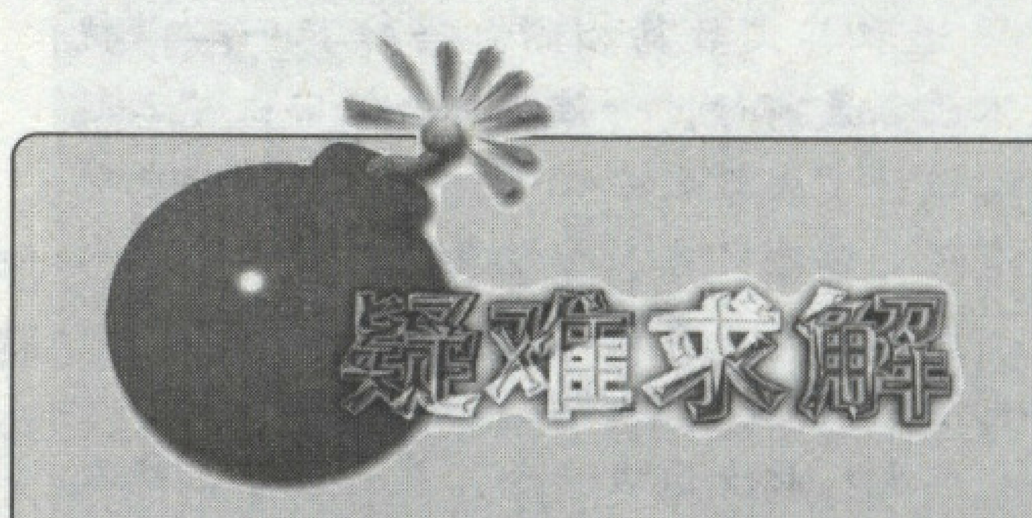
答：不可以自己设定原始出现的地点，死后将会在你所在国家首都的客店出现，无国籍的人死后将在聊天室出现。

问：我看到武器店里有各种弓，这需要什么职业才可以装备？

答：弓要到战争的时候才会用上，现在是不能用的。

问：在转职后是否可以骑马？

答：马要到战争的时候才可以骑，一般情况下是不能骑马的。



读者 DESERT问：我想请教你们几个关于I430主板的问题，1.I430VX主板最大的配置可以升到多少？能否给点关于升级方面的建议？2.已装了CYRIX 6×86 CPU，想装PENTIUM MMX-200但MMX CPU的核心电压需要2.8V，主板最低输入电压是3.3V，主板电压对CPU的运行是否有影响，CPU会被烧掉吗？3.I430VX主板中有2个IDE接口，现有8M硬盘，更换的硬盘最大是不是8.4GB？

读者 极品玩家问：我是今年暑假配的机，当时能正常运行《极品飞车Ⅳ》，后来硬盘出了问题换了一个，再装游戏后，游戏能识别我的TNT2显卡，能进入设置，但点击"race"loading的进度条到头后就自动退出到windows桌面了，重新装了多次还是如此。机子配置如下：赛扬Ⅱ533、128M、昆腾20G、小影霸速龙3000TNT2Pro32M、磐英EP-3VCA。换硬盘后我装了Kill2000、诺顿工具集以及最新的显卡驱动，其它游戏照玩不误，我装的是正版游戏，望各位专家能解答疑难，不胜感激！

读者 小昭问：据说在《新倚天屠龙记》中有秘密地点——新倚天屠龙记的工作小组所在地新广部，不知是否如此？如果有，怎样才可以找到？

才女云起

——大软编辑部列传之天使与恶魔篇

云起，晶合后院之总管也。精文通墨，能诗善画并能言善道。大软才女无出其右者。

世间观其文者多，知其事者寡。吾尝用心探查，今公之于众。

某日入市，一少妇止吾路曰："云起知否？"对曰："未曾闻也。"曰："出入后院，不知云起者，何异于井蛙哉？此女文采斐然，发惊世之论不可数也。"遂取其文数篇相赠。吾择其一二以视之，赞叹不已。复前行，一孩童扯吾襟曰："云起知否？"对曰："大软之才女乎？"曰："非也非也！此女有经天纬地之才，神鬼莫测之智，岂常人可知矣！"吾以为然。复前行，一壮汉挽吾臂曰："云起知否？"对曰："神鬼莫测之云起乎？"曰："非也非也！此女通古晓今，裁辨是非，断人生死，岂常人可知矣！"吾深以为然。复前行，一白须叟执吾手曰："云起知否？"对曰："断人生死之云起乎？"曰："非也非也！此女七岁学文，九岁习武，可画符驱邪，降妖捉鬼，汝不能料也！"闻言大惊。叟曰："穷路可见一凉亭，亭中人皆慕云起久矣。或可为伴。"言讫不见。吾一揖到地以谢之。

入亭，宽坐。亭中四五人斜目相视，心下惴惴。一长须大汉曰："吾与二弟尝侍云起于藏边，凡云起于稠人广坐，吾二人侍立其后，终日不倦。"吾取云起之文以遗之。大汉看罢遽言："当可称盖世奇文，远胜左传，类比春秋，其精妙处，非吾之所能尽言！"叹曰："真神人也！"

吾方知云起名之彰，遂立书。

——摘自《儒林外史补遗篇》之《云起漪溟又副册》

云起，原名云起漪溟，现年20岁，人品四六开，优点六，缺点四（**编者**：比例似有疑问），是大软网络组的知名编辑，任大软晶合后院总管。其名字之出处，据说源于"行至水穷处，坐看云起时"。窃以为或者是当年《阿拉蕾》看得多了，对其中丰富多彩、各式各样的"运气"比较情有独钟。

认识云起已经很久了，可还说不上了解她——或许，没有一个人可以完全了解。又或许是由于云起的多面性，所以越发令人难以琢磨，虽然自问对云起的了解还较旁人为多。说起云起，不经意间便想起了一句话：XX与XX。

云起绝对是天使，秀外而惠中。其才思更如汩汩清泉，久而不衰，认识她的人都知道。说是恶魔有些牵强，虽然有些时候显得有些犀利，但毕竟云起还是很仁慈的——当魔有了仁慈的心之后就不是一般的小魔女了（**编者**：大魔头？）。云起的口才好，有一张利嘴，一般人不敢与她抗衡，杂志社里被她盯上的人日子都不怎么好过。所以大家在敢怒不敢言之余，最为同情的就是网络组的BOSS——Lrosa。当然，大家也都很钦佩Lrosa，不仅仅是因为他的儒将风范，更是因为在与云起长期的共事中养成的不屈不挠精神，基本上已经达到了"不以物喜，不以己悲"的两忘境界（**最新消息**：据悉，Lrosa终于不堪重负，逃离了网络组，自立门户去了。网络组的下一任BOSS是Ken，在此谨向Ken的大无畏精神表示由衷赞佩……）。

云起的人缘很好，网上每天充斥入目的都是对云起滔滔不绝的赞美之词。要证实这一点，只需到晶合后院里看看偶像、好友和呕像的三冠王是谁就可以了。偶像和好友都不难理解，而呕像为什么也是第一，碧落却不了解，或许大众心中自有分较也未可知（**编者**：是何言，是何言？）。

后院之中，追求云起者不可胜数，仰慕云起者不可枚举，亲近云起者不计其数，而抨击云起者却也不时出现。虽然热情汹涌的追求者围困万千重，云起自岿然不动。曾为众请命，旁敲侧击询问云起什么样的男子方才令其心动，其结果令人扼腕，估计不是云起改变主意，就是最后郁郁终此一生，且听：容貌酷似草雉，体型媲美八神，身高在181.1 415 926cm到181.1 415 927cm之间，儒雅而不失活泼，冷静而不乏激情……

已经记不得初见云起的时候是什么感觉，太久以前的事了，而且太熟悉的人本身也缺乏评价的公正性。只是听闻云起有坐在桌子上吃西瓜的癖好。一日，三五人慕名而至云起家，欲一睹芳容，但见云起身穿休闲T恤，足登毛绒拖鞋，手捧西瓜半只，正在自得其乐。众人惊叹："这就是云起啊！"

云起极具个性，我行我素，言其所想，所做之事往往出人意表。然而，也就是如此有个性之人才可称之为云起，凡见过云起之人都不由得不感叹。大软本多奇才，云起是大软奇才中的奇才，是令人亲近而又畏惧的云起漪溟，是……（**编者**：天使与恶魔啦。不敢说啊？我代你说好了）。

北京 碧落







在当今迅速发展的网络社会中，“伪黑客军团”的日益壮大已成为不争的事实。本来想就此问题和大家一起聊聊。但在网站论坛和来稿中，却有更多朋友想就大众软件网站被黑一事谈谈自己的看法。不得已，只好改变初衷——今天，我们来聊“大软被黑”。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

☆☆

007chp

看了第20期的杂志，才知道贵站被“黑”了，我觉得活该。其实我早就想给你们提一点建议了，我同意“黑客”的理由，但不赞成其做法。你瞧你们的配套光盘每期都给的什么破游戏软件，包括你们晶合代理的破游戏，都格调低下。没有好游戏，送一些给注册的实用软件也可呀。你们也看看其他的光盘杂志，我欣赏《pc任我行》，不但盘中内容好，配套书也好，没有你们那么多的废话。

极乐亡域

最近，大众软件网成了黑客练手的靶子。

不知道此人是怎么想的。是为了正义吗？拉倒吧你，几乎全后院的网友对你这种为所欲为的行为都感到愤恨不已！你说大软贩卖“黄色小游戏”什么的，这根本就是你一个人的偏激感觉。其实我也不支持大软出这些所谓的“恋爱养成游戏”。但“萝卜白菜各有所爱”，我是玩摇滚的，那些所谓的“流行歌曲”迷们对我喜爱的东西也是嗤之以鼻。这没办法，每个人的口味不同，但不能因为你是一川菜厨子就要天天灌着我们吃辣椒吧？

茶靡

有人说过：存在就是有道理的。既然有人黑你们，那么站在他的立场自然有他的道理（也许他的道理并不一定被我们所接受）。从某种角度上来说，不也是暴露了你们工作中的一些漏洞吗？行动永远比言语更有说服力！

景三

这是我个人而言最失落的一段时间，没想到猜测变成了事实。

黑客存在的意义已经被一些极度空虚无聊的人给改变了。不能再称为是“网络牛仔”，现在搞破坏的人是一些网络流氓，他们破坏别人的家园、梦想。反黑已是必须的了……

Dio

我不觉得他说的有什么错！

大软是被经济利益迷昏了！你们的确在变。

但无论是从大软首页的消息还是从云起的这篇文章中都看不出丝毫的悔意。

夸你们的人太多了……

静一静心吧，然后再重新考虑这次经历。

yo te

我被云起的那篇文章所感动！我虽然是个新手，但也希望有朝一日能成为网络高手或黑客……

但这位黑客竟然不顾如此之多的网友们的感受，如果说这就是所谓的证明自己或发泄自己内心不满手段的方法，那你就伤了太多人的心了……

如果这就是黑客，那我宁可当一辈子菜鸟……



堕落天使

我一点也不同意你的看法，被黑了活该！大软是吃什么饭的？最高访问权都能让你得到，太面了，这在国外电脑专业站点是不可思议的。我想不该说黑客了，反倒是大软应该自我检讨一下，都是吃闲饭的吗？

随风小子

也许是他觉得这种攻击能使他得到某种满足感吧，或许出于好奇，想试试自己的实力吧！虽然他得到了满足，但他同时又得罪了千千万万热爱大软的人，和那些真正黑客的唾骂。我佩服他这种能力，但反对他这种做法。这种做法是不会让别人崇拜你的，反而会让人觉得你这种人无耻之极……

中崎峻

我们自己在后院的所作所为就值得称赞吗？灌水、人身攻击等等诸如此类的事情数不胜数！我想大家对于灌水都深恶痛绝，可是又有几人真正做到在后院从未灌过水呢？这难道就是大家希望见到的后院？希望大家在新的开始中，还后院一个清新的蓝天！

恐龙2代

希望能加强安全，防止类似事件发生。

同时对大软的编辑们表示慰问和鼓励，希望你们能坚持下去。

我并不反对黑客，但我讨厌破坏者。

柳寒

其实那位黑客兄实在是手下留情了，只在主页上留了几句话，而且是几句有点道理的话——当然我并不是在包庇他。诚然，黑客行为是任何一个热爱网络的人都不能忍受的，但是如果其并无恶意的话，大软众编大可不必如此紧张兮兮如临大敌，“没做亏心事，不怕鬼叫门”，对空穴来风的诽谤，泰然处之才是上上之策，而且像大软这种知名杂志更应该有相当的肚量！

然而，大软众编居然做出了一种得理不让人的姿态，在杂志上、网页上开始了全面反击，口诛笔伐，恨不得把那位黑兄骂得从此再不敢碰电脑！作为大软的一名读者，我觉得很失望！

疾风之狼

我正好是那天来的后院，所以亲眼目睹了最惨痛的场面。我不知道该怎样评价这位黑客，但我必须说：他实在太过分了！大软是我们所有人都钟爱的一个网上的家，只为了自己的好恶就任意肆虐她是我们任何一个人所不能容忍的！

信任

我想也许每个人的想法都不同，但他应该勇敢地站出来，发表自己的看法而不应采取这种恶毒措施（请注意我在这里用了“恶毒”这个词）。一个成年人应该为自己做过的事情承担责任，我想他会受到法律制裁的。

Deckard

作为国内最资深的电脑技术方面的杂志社，你们为什么不找一找自身的原因呢？在那封信中，你们口口声声说那位黑客怎么不对，难道你们就不能多花点时间去使你们的服务器更安全些吗？黑客的话很对，你们出的一些游戏确实快算是黄色游戏了（也许是我太保守）。

柳寒

让我们回忆一下大软这几年引进的几款游戏吧！从早期的《心跳回忆》到现在的小猫咪，其发展的趋势大家有目共睹，那种小日本的三级画风越来越凸现，不知道大家花上三四十元钱就是为了看看美少女穿泳装呢还是真想逗逗一只小“母猫”洗澡！

新zhw121

香气四溢自然会有疯狗来KEN，有什么可奇怪的？

如果说《心跳回忆》是黄色游戏的话，那我们的游戏英雄《仙剑奇侠传》中李大侠偷看赵小姐洗澡那段该怎么说？我们的文学英雄金庸自认为最成功的《鹿鼎记》又该怎么说？

如果单纯说《心跳回忆》是日本人做的所以就是糟粕的话，那敢问你PC里装的CPU是什么牌子的？恕我孤陋寡闻，我只知道INTEL和AMD两家。又恕我学识短浅，我好像模模糊糊地记得他们都是美国公司。再恕我资质鲁钝，我怎么也不能理解美国和我们有什么友好关系。



晶合互动有奖人物征名活动

爱的记忆——我心中的名字

喜欢恋爱游戏么？尝试过同时对几位女孩儿发起追求么？特别是每个女孩儿的喜好和性格都有很大的差异。晶合互动将在12月推出的《爱的记忆——我心中的名字》肯定会带给你一个惊喜。在这里向大家征求游戏中3位女主角——漂亮美眉的名字！有丰厚的奖品等着大家，赶快来大显身手吧！

互动细则：

1.参赛者将自己的参赛作品以及详细的联系方式以E-mail的形式寄至chh@jhgame.com信箱。

2.该活动评出3个大奖，每位获奖者可获得《爱的记忆——我心中的名字》精装版游戏一份；并且参赛者姓名将记录于游戏手册中。

3.评出50个幸运奖，每位获奖者可获得《爱的记忆——我心中的名字》标准版游戏一份。

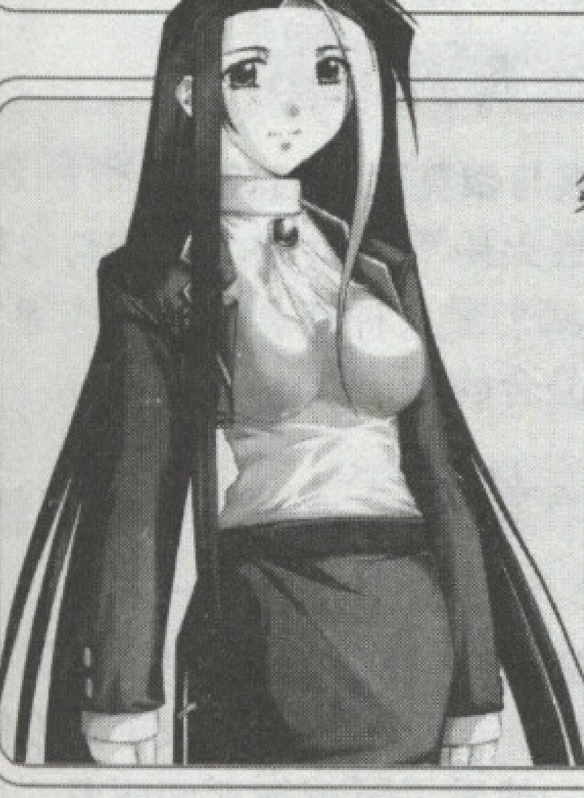
人物介绍



第一位出场者：
原名：郑玲姬
现名：征求中……

您总是在注视着
我那自己也承受不了的样子
但您要铭记
您的生活就是看着我而生存

年龄：18岁
出生年月：1982年12月3日
体重：47Kg
身高：167Cm
三围尺寸：33/22/34
爱好：电子游戏、看电视、打网球



第二位出场人物
原名：南宫申英
现名：征求中……

我呀……
看到了您出生的样子
那就是我的人生中记忆最清楚的事情

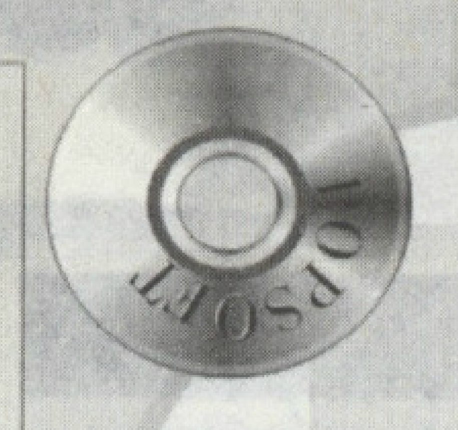
年龄：23岁
出生年月：1977年9月15日
体重：48Kg
身高：172Cm
三围尺寸：36/24/37
爱好：跳舞、赛车、制作轿车模型

第三位出场者：
原名：洁娜
现名：征求中……

哥哥不能当爸爸……
所以我爱他
死亡……最信赖的人的崩溃……不能前进也不能后退的痛苦……

年龄：15岁
出生年月：1985年9月15日
体重：40Kg
身高：149Cm
三围尺寸：31/22/32
爱好：布娃娃、给娃娃作衣服、与布娃娃进行精神交流





编前语：

“水晶卷轴”已经是第2期了，不想瞧瞧有什么吗？

乱弹

爱在游戏里的日子（二）

第五章：神雕侠侣～双剑合璧

当我上高中的时候，武侠小说当然没有扔下，为了老爸的健康，这项功课还是要拿到学校去做的。金庸的十五部大作早已看了个遍，只好接触其它作者的小说。在古龙、梁羽生、司马青云、温瑞安这些大家之中，尤其喜欢古龙先生。在他中期的作品中已没有早期的柔气，语言洗练简单而富于哲理，往往几个字就能将一种气氛一种心情营造出来。还有他擅长用动作来表现心灵，用恨来表现爱的主题。而后来的几个系列如《盗帅楚留香》和《陆小凤》更是集大成者，将日式推理小说的笔法融入到武侠创作之中。

残缺的世界（二）

第二话 公主事件，误会与巧合

按照计划，我和Kina开始向边境进发，六天后到达了首都亚拉图。

“Kina!”我叫住了她。

“什么？”

“我们应该尽快离开才对，不要在这里闲逛了。”

“但是，人家还没有玩够……”一边说着一边用那双棕色的鞋子在地上画了一个五角星。

叹气！作为佣兵，以前也曾经有和女性合作完成过任务。结果是，任务必须等到夜市结束才能进行。任务结束后又会多逗留一天在当地采购。不过我并没有对其他同行做出相反结论的忠告，毕竟每个人都有自己的生活方式。但当自己遇到这种情况时，也只好叹气了。

“好吧，但是不要离我太远。”

“是！”痛快地作答，然后走到我面前歪过头来。“Diron的衣服好象总是这件啊？”

“啊？是啊，因为是别人送的。而且我也喜欢棕色。”

“哦？是重要的人送的？”

天使般的脸凑得很近，脸上露出另有意味的笑容。我正不知该如何做答，突然救星出现了，而且是从两个方向出现的。面对面的两个人看到了两样不同的事物而很有默契地打断了这个令我尴尬的话题。

“巡逻兵！”

游戏爱情

有人说，人生如戏戏如梦。人生既然是一场游戏，那游戏又何尝不是一种人生的折射？

人生离不开爱情，不然人生将会是何等的苍白，就是普希金也希望在死去的时候可以向世界无悔地宣布：“我爱过了！”

游戏既然是人生的折射，那游戏中的爱情呢？

E行

精妙Q语

丢丢：你是做什么的？

GOGO：打工狂人一只——ME!

丢丢：真敬业。

GOGO：当然。你们年轻人要学着点！

丢丢：好的。得，又一个管我叫年轻人的。不过那个老头儿比你好多了，才不气我呢。要不要给你起个名字？

GOGO：大头娃娃一只——YOU!

丢丢：又来了。我没招你，为什么说话总没好气？损人也要客气一些嘛 。

墨风

人鬼情未了

屋子里很乱，是一种很久没有收拾的样子，茶几上的面包早就变了质，长出了灰灰的霉点，象一双双眼睛死死地盯着妙虹，床上的被子一如既往地继承着小臻一个人睡时的习惯，一种无序自然的美。电脑孤独地静立在一隅，那种肃穆的乳白色透出一种哀怨，象是知道那位爱它如痴的主人已永久地离它而去了。

有约

晶合纪——魔族与银英联盟的较量

晶合纪，一个战火纷飞的世纪。魔族与银英联盟，晶合世界中两个最大种族。他们用连绵几万年的战争书写着晶合的历史……

幻界

咖啡物语

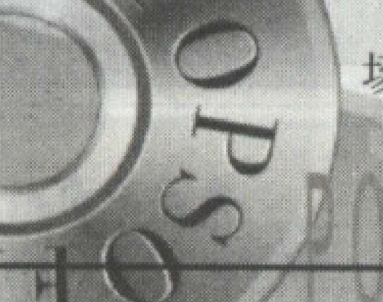
夏日的黄昏，空气中依然飘荡着浮躁。男孩已在街上徘徊了整整一个下午，正想找个地方休息一下疲惫的身心，他看见了对街那间叫着“心语”的咖啡屋，站了一会儿，他决定进去。

吧台后的人抬起头来，是一个年轻的女子，不很美丽，但气质平静，有一双充满智慧的眼睛。

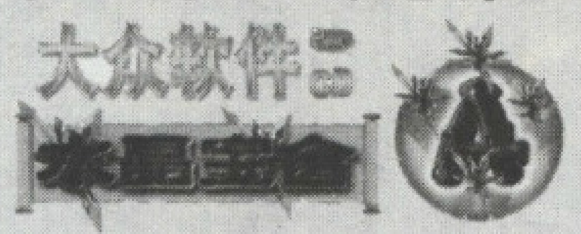
科幻小说中的女性

很久不看科幻小说了，这几日有闲，翻出一些国内的科幻小说来读。

我不明白为什么科幻界的作者们对于人物形象塑造，是那么的蹩脚和恐怖。



2000年12月CD（总第43期）



新手学堂：

---网虫之初Ⅱ——新手上网完全教程
Net Vampire 教程
OutLook Express 教程

新新视野：

---CG画册：精美CG图片

---动画纷呈：奥秘
刀锋

---新片大赏：魔兽争霸Ⅲ
FIFA2001

碟中网：

---孔雀的工作室·原创小说、动漫站

休闲天地：

---动漫世界：进化路上被遗忘的星球
---网人倾语：相见不如怀念

软件长廊



攻略指引：

---看攻略：玩具兵大战
---逛书屋：笑傲江湖
梦幻帝国Ⅱ

前线地带：

---游戏DEMO：泰坦潜艇
特勤机甲队Ⅳ

---补丁升级：
《宙斯——天堂之王》金钱修改器

特别赠送：《傲世三国》最终测试版

大众文存：

2000年11月杂志（上、下）（HTML版）

2000年12月"水晶卷轴"

（原CD手册）目录

卷首寄语
偶像蓝桥

乱　弹
爱在游戏里的日子
残缺的世界
游戏爱情

幻　界
咖啡物语
裸男的胜利
也是一种美
严蓬评剑室
科幻小说中的女性

画　笔
漫谈《圣传》
祈望

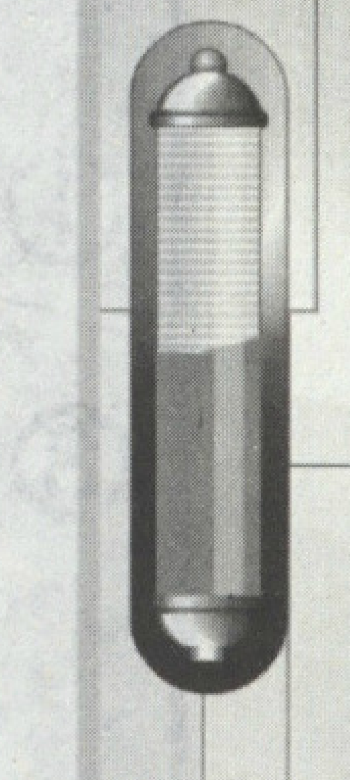
虫　眼
孔雀工作室

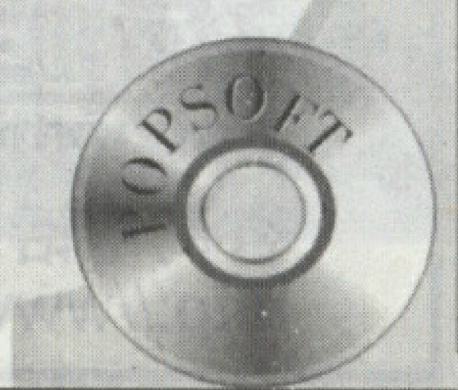
随　笔
名正言顺

有　约
晶合巡礼
晶合纪——魔族与银英联盟的较量

E　行
精妙Q语

墨　风
郁金香的故事
人鬼情未了
青春幻想









《傲世三国》原稿设定独家大披露

本刊编辑部策划

编者按： 目标软件的《傲世三国》在本月23日就要上市了，它是国产游戏几年来不可多得的佳作。游戏在许多设定上做了大胆的尝试，力图还原三国时代的真实面貌。然而创作者的苦心究竟能不能变成为一款成功游戏所具备的兴奋点，还需要广大读者评判。作为国内权威游戏媒体，我们取得了《傲世三国》策划案原稿的独家使用权，萃取精华部分以飨读者。

一 内政建设

在这款游戏中，内政建设是相当重要的环节。除了安排生产、招募武将、民夫，进行战争准备之外，还要任命“政务”、“科技”、“祭祀”和“治安”官员，进行外交、科技研究和祭祀活动。

1、资源

游戏中的资源分为原料、产品和金钱三类，分别通过生产、采集、加工和贸易途径获得。原料包括谷物、生肉、木材、镔铁，用于建造建筑、加工产品、饲养马匹和生产军械。产品包括食物和酒水，主要用



于供应军队。金钱是通过贸易和收取税金来获得的，主要用于科技研究、外交、招募武将、军士训练和生产军械。除了金钱是国家级资源，可以自由使用外，所有的资源均属于城市级物资，存放在仓库中，需要调配时，应使用民夫在城市之间运送。

金钱的两大来源中的主要来源是税金。但是要合理设置税率，过高的税率不但会减缓人口的增长甚至还会使人口数量出现负增长。民心、治安度、人口是相互制约的因素，民心和治安度的提高会增加人口，但是人口的增加也降低治安度并影响民心。而通过贸易来源获取金钱则能够控制物价，达到不战而屈人之兵的目的。

另外镔铁和食物也都是游戏中最重要的物资，直接关系到国家的存亡，不可不察。

资源	来源	用途	说明
谷物	民夫在农场中种植	招募民夫，加工食物，祭祀，饲养牛马，贸易	原料城市级物资
生肉	民夫在农场中养殖		
木材	民夫伐木	建造建筑，生产军械，研究科技，贸易	
镔铁	民夫采矿		
食物	用谷物和生肉在作坊中加工	军队消耗，赈济，祭祀	产品城市级物资
酒水	用谷物在作坊中加工	军队消耗，祭祀	
金钱	在市场中卖出物资占领的城市和县城征税	招募武将，外交，贸易，研究科技，军士训练和生产军械	国家级物资

2、科技

科技发展是本游戏中最庞大和最出彩的设计，我们将其悉数列出，以供参考（注：每一条能力选项中包括的三种方式依次代表同一能力的三个不同等级）。

●**提高生产能力**

【提高民夫移动】

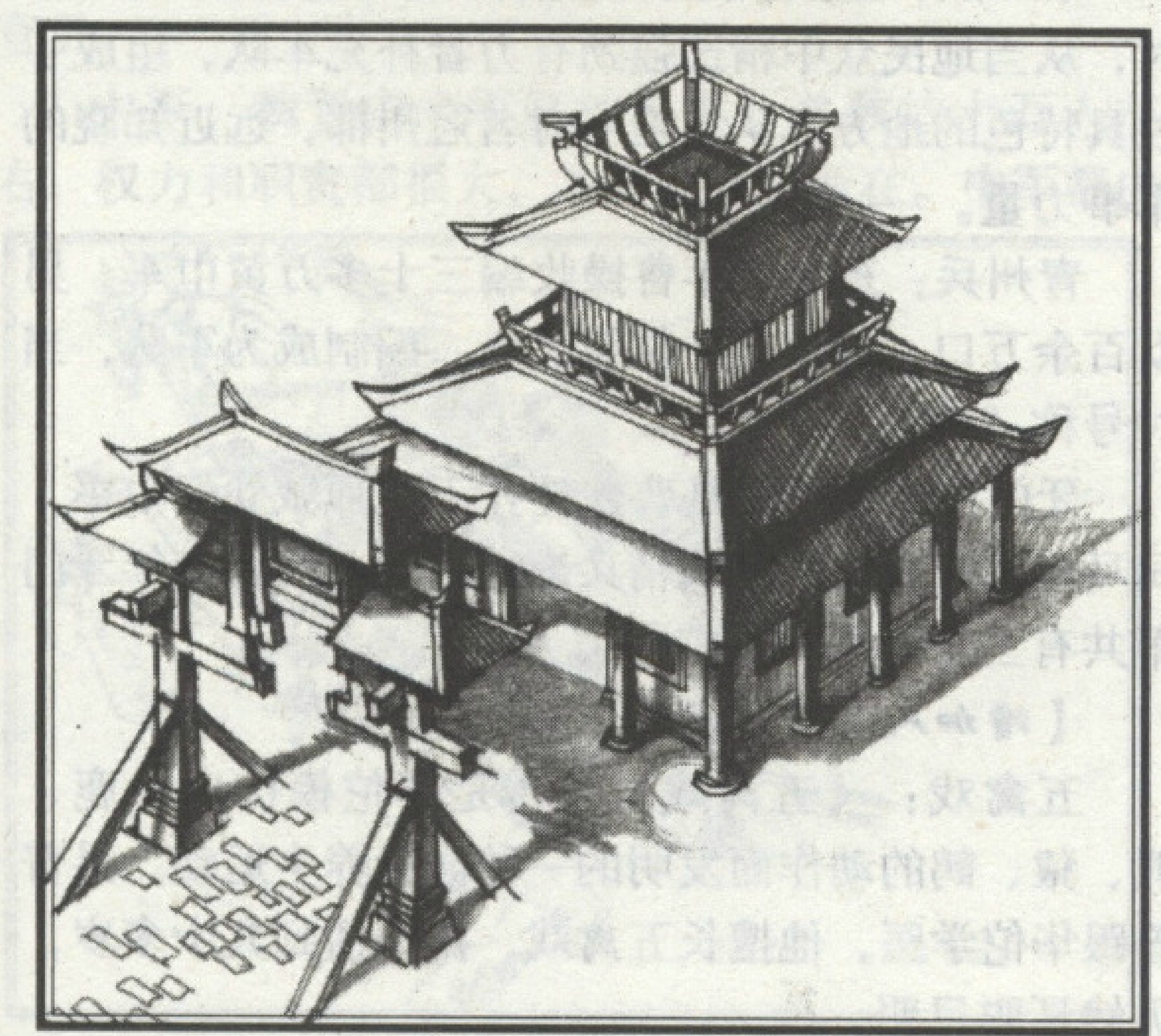
斗鸡：斗鸡起源于夏朝，距今有四千多年历史，三国时期很流行。著名文学家曹植的《斗鸡》描写了当时权贵沉迷于斗鸡的情形，可见当时之社会风俗。

弹棋：汉代刘向发明的一种贵族游戏。一般是两人对局，黑白子各六枚排好，然后对击。建安七子之一王桀在《弹棋赋》中描述了棋局的情况，曹丕是当时的弹棋高手。

围棋：围棋起源于殷周时代，三国时期更为普遍。曹操棋艺据说与王九真、郭凯等人齐名。其他许多名士如曹丕、曹植均爱好围棋。孔融被抄家时，他两个儿子正在下围棋。

【增加民夫运载量】

佃客：曹魏时期受士族豪强庇护的依附农民，通常是官府所赐的颗役或者豪强占募、隐匿的流民。佃客不入郡县编制，只向主人纳课服役。



营户：营户是魏晋时期由诸王公将帅以军事组织形式编制的荫户。营户隶属于军营而不归郡县，身份为王公将帅的依附农民。

会佃：会佃是三国时期东吴的一种屯田形式，由主管屯田的官吏率所部集中于一地进行集体工作。赤乌年间，东吴都尉陈表、顾承曾经率领男女数万人会佃于毗陵（今江苏常州）。

【增加民夫生命值】

屯田：屯田是三国时期以兵民垦种国有土地的措施，中央专设司农或者大司农掌管。曹魏后期由于租役繁重，屯田者多有逃亡，屯田制渐遭破坏，难以维持。

民屯：三国时期的屯田主要形式，以曹魏规模最大。民屯按军事编制，以屯为单位，五十人一屯，由屯田司马管理。田客由流民和强征的农民充任，他们一般不再服兵役、徭役。

军屯：军屯是屯田的一种形式，屯田部队保持原有的军事编制，由中央监督管辖，军屯所得皆充军粮。军屯多设在边境要地。邓艾曾经在淮河流域实行军屯。

【提高农场粮食生产量】

娄湖：娄湖是张昭在上元县（今江苏昆山县境内）修建的灌溉工程。因张昭被封为娄侯，故称之为“娄湖”。

九里堤：九里堤是由诸葛亮主持修建的蜀国防水工程，位置在成都府西北。

句容道：吴国运河。由陈勋于公元245年指挥屯田将士三万余人所开凿，总长约五十里，既便利了吴会诸郡交通又可规避长江之险。

【提高农场肉食生产量】

太寿陂：太寿陂是建于建安七、八年间的曹魏的灌溉工程，由夏侯淳亲率将士“断太寿水作陂”而成。

大诸葛堰：诸葛亮曾经主持修建蜀国的水利灌溉工程。大诸葛堰是由小诸葛堰扩建而成。

淮河灌溉渠：曹魏所建水利工程。公元243年邓艾北临淮水，屯田四百里，凿渠道三百余里、溉田二万余顷，同时又连接了淮河南北水道，便利军队和粮草运输。

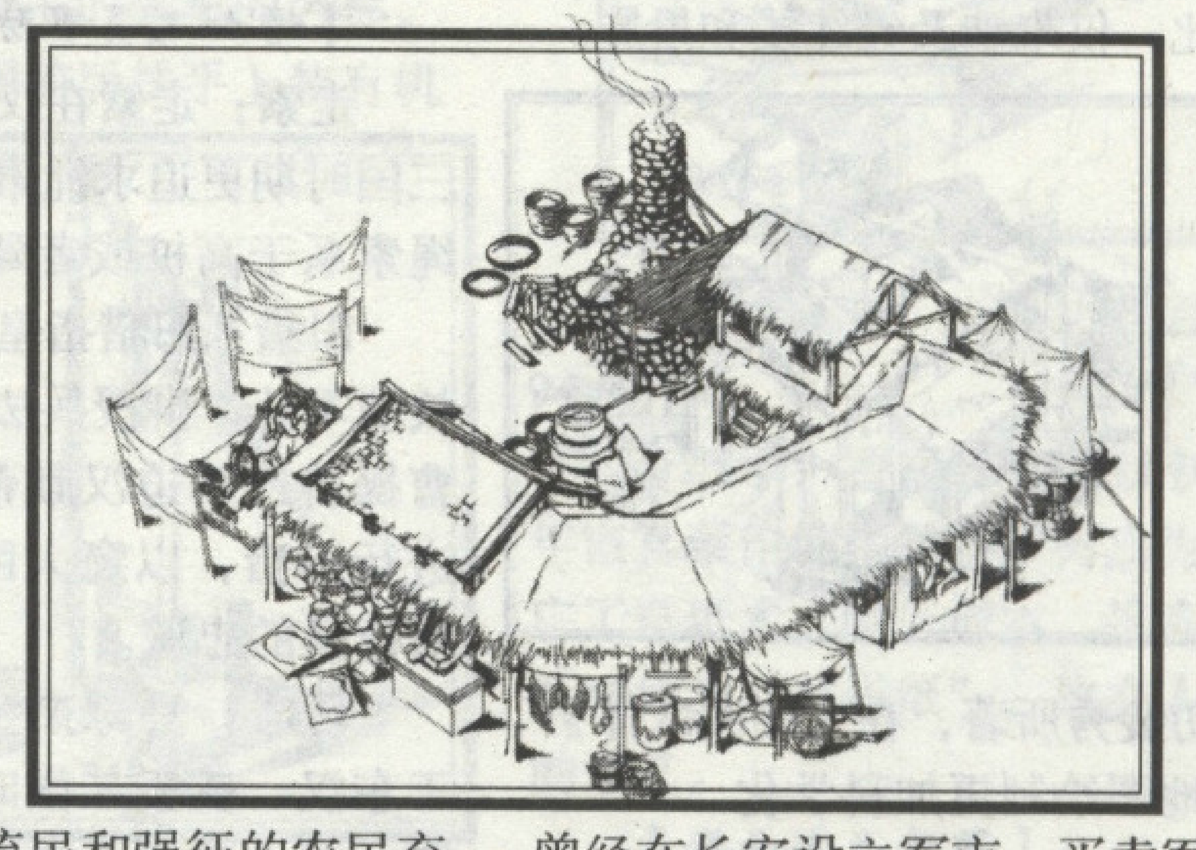
【提高作坊加工速度】

水碓：始于东汉、盛于魏晋的一种以水力驱动舂米的机械。

龙骨水车：魏晋科学家马钧发明提水工具，结构巧妙轻便灵活。在其后千余年里，它一直是我国广大地域的适用农具。

新绫机：三国时期经马钧改进的织绫机。旧绫机五十蹑，费工耗时。马钧将新绫机改为十二蹑，其效率超过旧绫机数倍。

【提高兵器坊加工速度】



细作暑：魏晋时期官府手工衙暑。主管监制精巧器物及织物诸事。细作暑的工匠多由独具专门技艺的百工及刑徒充任。当时的蜀锦就享有很高的声誉，曾经远销罗马。

军市：军市是古代在军队驻地设置的交易市场。曹魏时期司马懿曾经在长安设立军市，买卖军中所需物品。东吴也曾经派潘璋设立军市。

郡国学：地方官学名称，魏蜀均有设置。当时官府令各个郡国开办学校，官方也设专人负责地方办学教育。一些地方官员也热衷于地方办学。

【提高马厩饲养速度】

水转百戏：魏晋科学家马钧于公元235年发明的水力转动机械。水驱动轮子转动时，上面的木偶或击鼓吹箫，或跳丸掷剑，形象栩栩如生、变化多端。

导引术：导引术是中国气功的调息运气方法，多依据周易原理和中医经络学说。

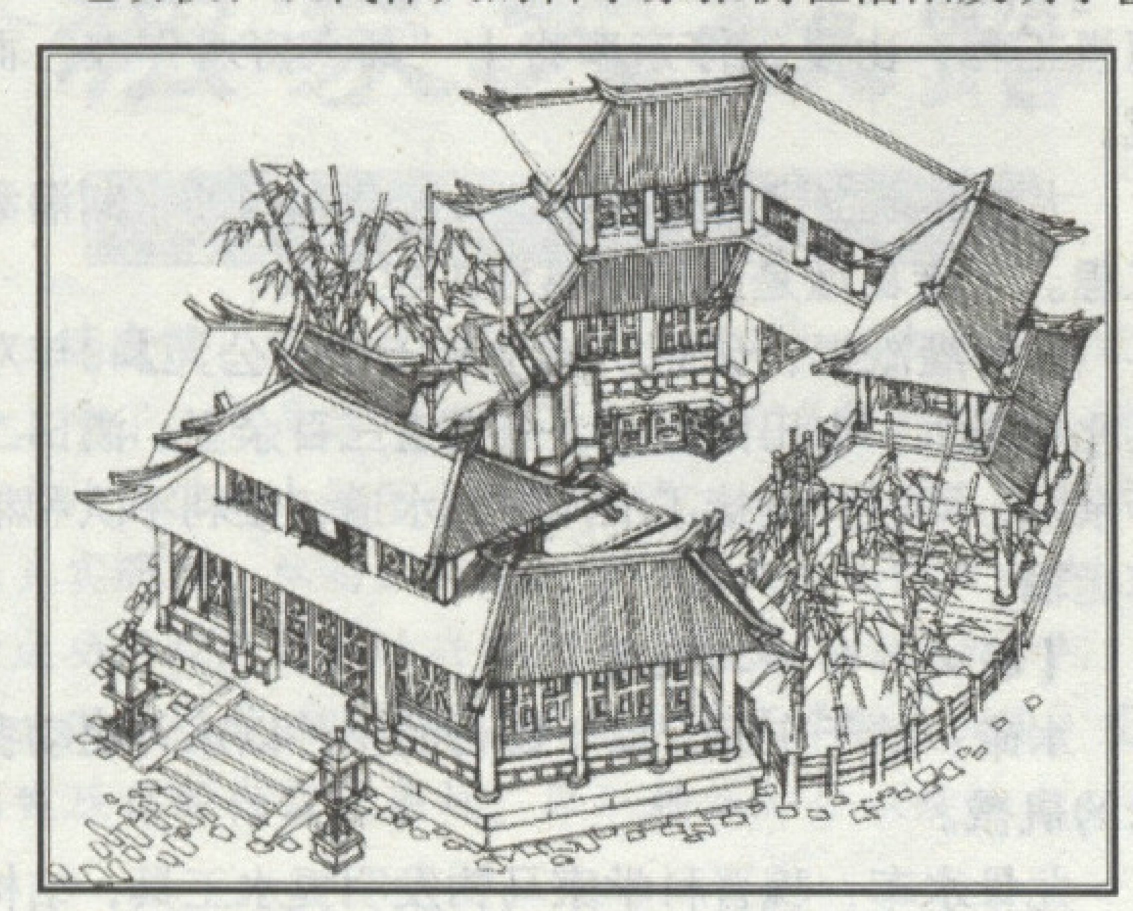
龟吸术：一种高级的中医气功调息技术，有修为

的人可以在短期不进食的情况下保持旺盛的精力。

【增加建筑物视野】

侯风仪：汉代伟大的科学家张衡在洛阳发明了世界上第一架测量风向的候风仪。

地动仪：汉代伟大的科学家张衡在洛阳发明了世界上第一架测量地震的地动仪。

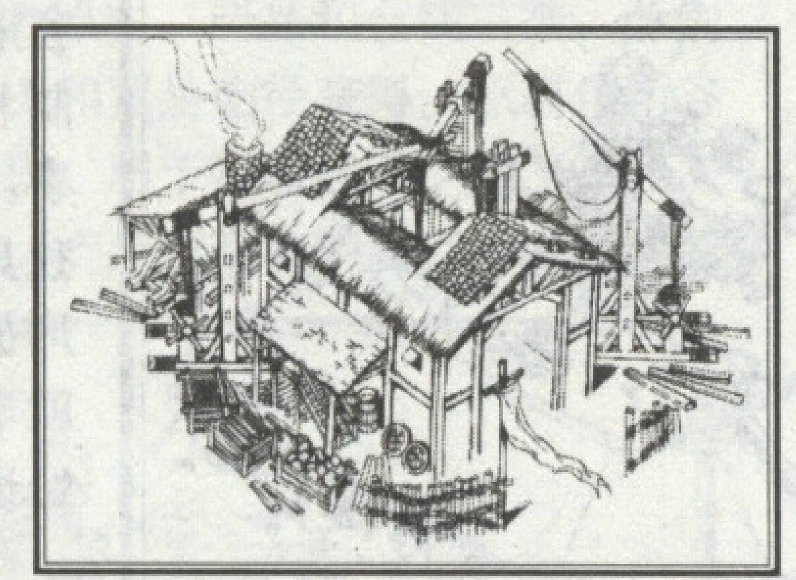


浑天仪：浑天仪是汉代伟大的科学家张衡在洛阳发明的世界上第一架观察天象的天文仪器。

【增加建筑物生命值】

制图六体：西晋裴秀创制的编制地图规则，在明代利玛窦的世界地图传入之前，它是古代绘制地图的依据。和现代地图学相比，仅未涉及经纬线和投影。

海岛算经：魏晋科学家刘徽所撰数学著作，因第一题为测算海岛高远而得名。其中的重表发、连索法、累矩法是测量高深广宽的基本方法。



禹贡地域图：西晋初裴秀所著，在《制图六体》的基础上有所发展，使地图绘制更加科学化。

●提高作战能力

【提高人员移动速度】

运兵：运兵是后勤运输部队的专称，其源于旧制，盛于三国。各国均专门配有运兵，从事军需运输工作。运兵也有女子充任的。魏延曾经使用五千精兵充任运兵。

地道：三国时期，地道作为有效的战术手段广泛应用于军事攻坚和防御作战中。官渡之战中，袁绍企图挖地道袭击曹操兵营，被曹操横掘地沟所挫败。

世兵制：三国时期确立的兵役制度，决定了兵民分离，兵家的子孙世代为兵，不得改业，国家兵役落到一部分特定人员身上。兵户负责兵役，家属随营而居，隶属于军士所在的州郡。

【增加人员攻击力】

泰山兵：泰山兵是曹魏地方兵。吕虔任泰山太守时，从当地民众中精选强劲有力者补充军队，组成了独具特色的地方军队，是当时名冠州郡，远近知晓的军事力量。

青州兵：东汉末年曹操收编三十多万黄巾军，男女百余万口，精选其中精锐之士，编制成为军队，当时号称“青州兵”。

牙门军：牙门军是曹魏驻扎于京师城外的中军，司马懿掌权之后又精选精兵进行扩充。西晋初年牙门军共有三十六军，近二十万人。

【增加人员盾防护力】

五禽戏：《五禽戏》相传是华佗模仿虎、鹿、熊、猿、鹤的动作而发明的一种健身养生运动。吴普曾跟华佗学医，他擅长五禽戏，据说活到九十多岁，仍然耳聪目明。

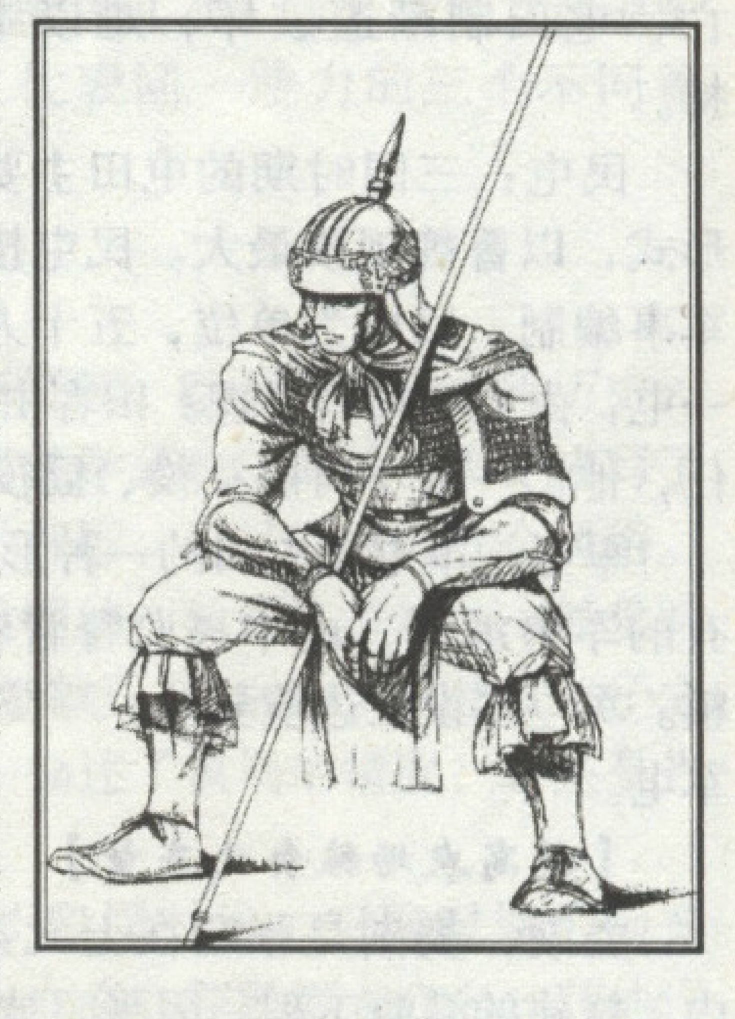
麻沸散：华佗在洛阳根据行医经验和对醉酒现象的观察，发明了麻沸散，并在世界上首创麻醉手术。麻沸散是中国医学上的一项重大突破。

伤寒杂病论：东汉末年名医张仲景所撰医学著作，为后世的内科杂病学和妇产科学奠定了基础，被视为中医经典著作。

【增加人员甲防护力】

走索：走索在汉代宫廷百戏中占有重要地位，到三国时期更追求绳索长度和距地面的高度。当时有将绳索系于高桩或者驾车之上两种玩法。

田猎：田猎指皇帝的四季狩猎，帝王经常借田猎校演军队，讲授兵法，一般田猎所获用于犒赏军士。曹操曾经胁迫汉献帝进行田猎，以窥大臣对曹操的忠诚。



马球：马球产生于东汉，盛于三国时期，是一种马上击球运动形式。木制球杖长数尺，木制球大小如拳，中心掏空。球场分为单球门和双球门两种形式。马球虽然类似于击鞠，但是它是流行于豪门的运动。

【增加视野（射程）】

开府：魏晋时期将军设置府署、辟置僚属的一种制度。由汉末董承等人开始，后来逐步流行。魏晋以

后开府之人剧增，各州刺史均开府都督军事。

五营：曹魏军事统御机构的名称，典领兵营，兵员人数常为数百人。置有校尉、司马、功曹、主薄等官员。

中军：魏晋中央军队的名称，总数约十万人左右，权力和职责都很大，为国家重兵所在。中军都由



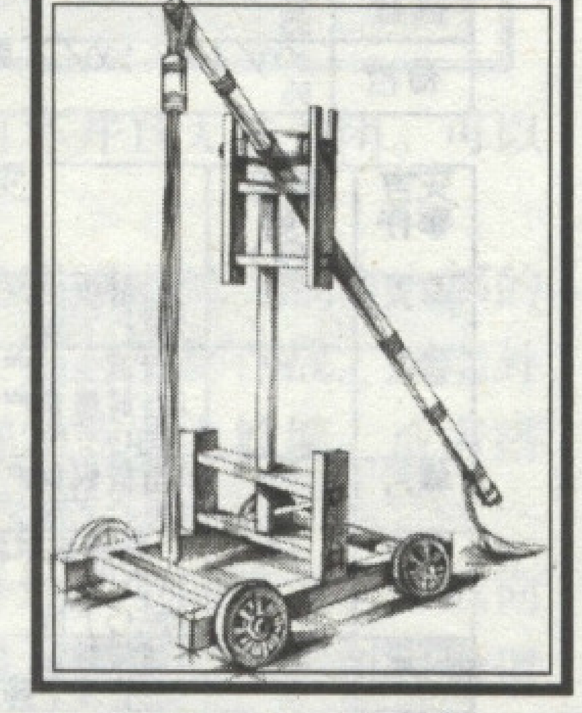
精壮军士组成，皇帝亲自统御或者派心腹武将指挥。

● **提高装备属性**

【提高装备移动速度】

窝弓：窝弓是古代猎人使用的一种射猎武器，可隐藏于暗处射杀触动机关的野兽，具有很强的隐蔽性和杀伤力。

轻车：轻车是一种用于保护帝王的战车的名称，不设巾盖，内置矛戟等兵器，车厢前后扶手上装有机弩。帝王出行时通常为二十辆轻车分为左右，有官员和军士上车随行。



火车：专门用于焚烧城门的攻击性战车，在三国时期有广泛的应用。车上装有锅灶和易燃物，并堆积干柴，车子推到城门之下便发火焚烧。若以水灭之，则火焰更烈。

【增加装备攻击力】

铜武符：铜武符是调动军队的凭证，以铜制成。曹魏时期有专门的机构和官员掌管兵符，其官员职位仅次于御史中丞。

八阵图：三国时期蜀军使用的布阵办法，由步兵、弩兵、车兵和骑兵组成特殊军阵，主要对付敌人的骑兵。相传八阵图由诸葛亮所创。

地雷：据《三国演义》记载，诸葛亮七擒孟获时发明的武器，是使用竹竿引线连通的炸药。一炮中藏有九炮，三十步一埋。以火引爆。蜀军使用“地雷”消灭藤甲兵，制服孟获。

【增加装备盾防护力】

材官：魏晋时期设置的主管天下木材的衙署。由材官校尉负责领工匠从事砍伐木材的工作。

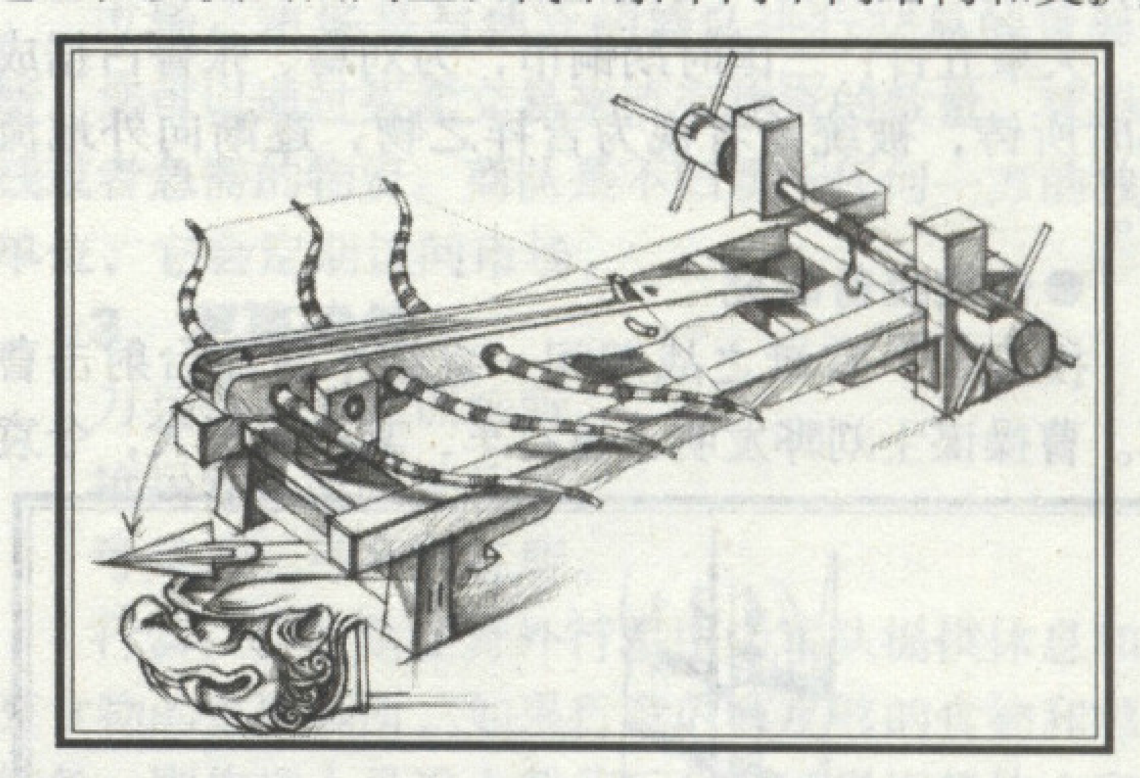
司金署：三国时期掌管冶金铸造的衙署，主要负责农具武器的生产工作。下设司金中郎将、司金校尉等官员。

监冶谒者：三国时期掌管冶金铸造的官员，韩暨曾经担任此职，利用水力鼓风冶炼，产量比以前提高三倍。当时已经生产出了质量优于白口铁的灰口铸铁。

【增加装备甲防护力】

冶金术：冶金术是中国古代独立发展的技术科学，在《周礼·考工记》中就有了科学的论述。汉代的冶金方法在秦代冶金技术基础上又有发展。东汉时期已经使用优质钢铁代替青铜来制造兵器了。

炼铜术：1973年在黄石市西南发现铜绿山古铜矿遗址，发掘出西周至汉代千余年间不同结构和支护方



法的竖井、斜井、盲井数百座，粗铜纯度已达到94%。

造纸术：造纸术在西汉初期已有萌芽。公元105年宦官蔡伦使用破布、树皮为原料，在洛阳发明和推广了造纸术，降低成本，提高了质量和生产率。这种纸被称为“蔡侯纸”，这在人类文明史上具有极重要的意义。

【增加装备视野】

投壶：一种起于先秦由射箭演变过来的游戏，也是三国时期宴请宾客的一种时兴形式。游戏形式内容比较繁琐。

击鞠：击鞠是东汉末年出现的一种马上持棍击球运动，要求队员有高超的骑术和配合默契。击鞠可以用于提高身体素质和作为训练士兵的手段。击鞠类似于马球，但是更大众化。

指南车：指南车又称“司南车”，系指用来指辨方向的机械。公元235年魏晋科学家马钧曾经制造过指南车。

【提高装备攻击频率】

武卫：武卫是曹魏中军新五营之一。平时负责保卫皇帝和京城安全，战时作为机动部队外出作战。武卫由曹操亲军虎豹骑改置，许褚出任武卫将军时，掌管武卫军营。

虎贲：虎贲是中央禁卫军，为精锐部队，常奉命出征或者赐予大臣充作仪仗。虎贲的地位高于其他禁卫军，军士享有九品官员待遇。

虎豹骑：虎豹骑是曹操设置的亲军，号称“天下骁锐”。由武卫中郎将许褚统领，吸收亲信将领的勇猛武士组成武卫亲兵营，虎豹骑是武卫营的前身。

【增加辎重车运载量】

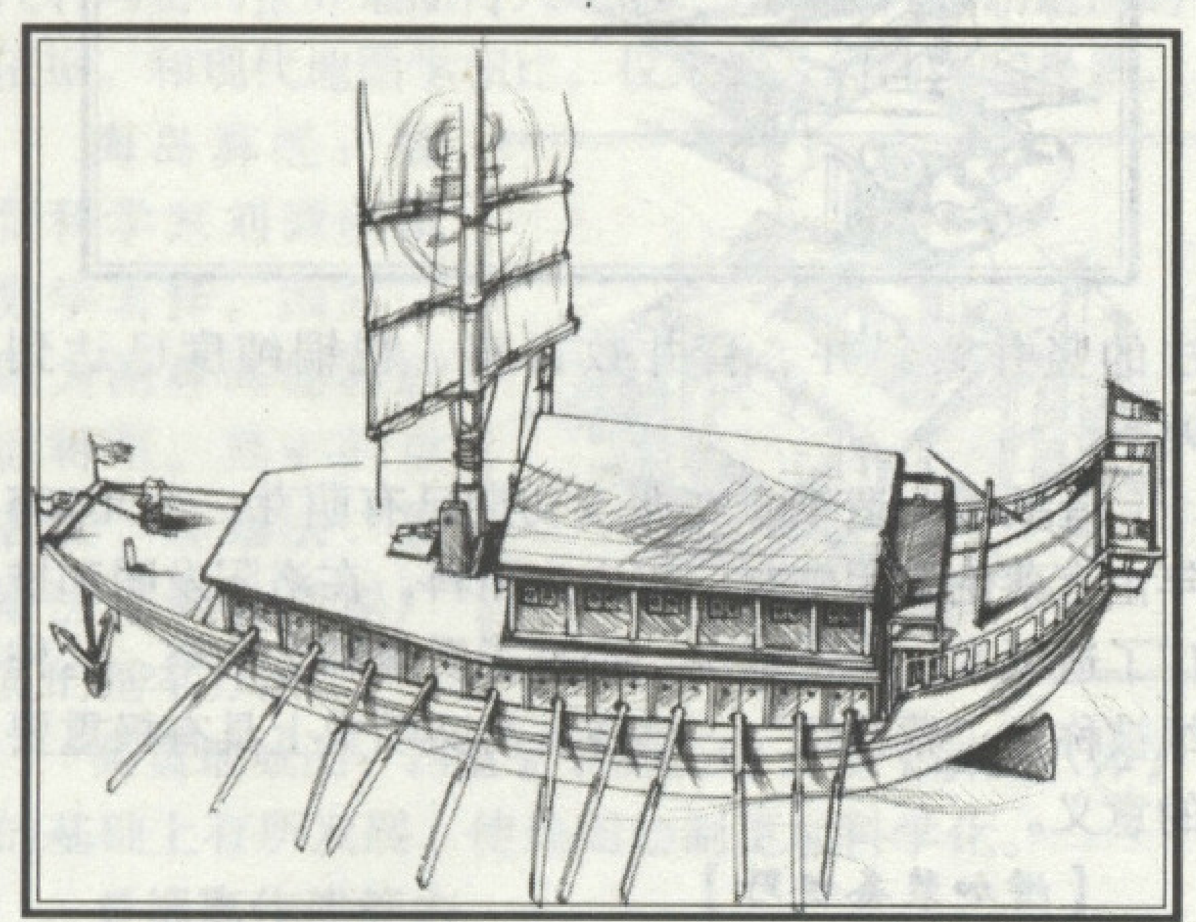
木牛：木牛为诸葛亮首创，日行二十里，可以装载一年的食物，是三国时期的重要军事运输机械，木牛和流马在当时被称为“奇绝之物”。

流马：木牛流马为诸葛亮首创，日行二十里，可以装载一年的食物，是三国时期的重要军事运输机械，在当时被称为“奇绝之物”。

大泉五百：三国时期铜币，为刘焉、张鲁占据成都时所铸，被统治者视为吉祥之物，逐渐向外地流传。

●**作战装备研究**

投石车：官渡之战期间，袁绍军筑高台射击曹军。曹操谋士刘晔发明了投石车，其威力极大，令袁绍的弓箭兵死伤惨重。在后来的混战中，这种远程杀伤武器被广泛应用。



孔明灯：孔明灯相传是诸葛亮的发明，由燃油加热纸质灯罩而升空的，其原理与现代热气球相同。

霹雳车：这是一种远距离杀伤武器，可以说是中国火炮的前身。霹雳车可以把火球发射很远，极具破坏力。霹雳车在三国混战的战争中得到广泛应用。

三弓床弩：三弓床弩是三国时期出现的一种强力杀伤武器，其机弩强劲，可以同时射出多只弓箭，形成大面积杀伤。

楼船：战船作战历史可追溯到殷周时代，三国时期水战频繁，战船经过改进，具有攻击防御两种性能。楼船是一种大型综合战船，上有城墙箭楼，高达10层，可容纳两千人渡江作战。

天神鸢：用于发射的特制可燃风筝，是一种远距离破坏性武器。游戏对其进行了改造设计，可以载人送过城墙。

3、灾害与祭祀

在游戏过程中会发生各种灾害事件，灾害的发生会造成损失。在灾害持续期内进行祭祀和赈济可以降低灾害的影响。可以通过祭祀来提高国运，降低发生灾害的概率，也可以通过研究某些科技抑制某些灾害的发生。每次祭祀都会缩短灾害时间，如果有多座寺庙同时祭祀，可以效果累加。灾害发生之后，将有请求赈济的对话框弹出，你可以视情况决定是否赈济。

名称	消耗（食物/酒水/生肉/香火数）	有效期（天）	作用	大祭（官方）
大雩	50/ 50/ 25/ 15	即时效果	旱灾	否
社稷	50/ 50/ 50/ 20	即时效果	捞灾	否
郊祀	50/ 50/ 50/ 20	即时效果	蝗灾	否
祀岳	50/ 50/ 50/ 20	即时效果	瘟疫	否
祭孔	75/ 50/ 50/ 30	即时效果	暴乱	否
祖腊	100/ 100/ 50/ 60	即时效果	地震	否
幢尾	150/ 200/ 50/ 80	即时效果	恢复所有人员的体力。	是
亲蚕	150/ 200/ 25/ 70	60	在有效期内使作坊产量加倍	是
亲耕仪	150/ 200/ 25/ 70	60	在有效期内使农场产量加倍	是
圜丘礼	150/ 200/ 25/ 70	30	在有效期内将当时科技力增加50%	是
高禖	300/ 200/ 100/ 95	即时效果	恢复所有人员的生命值	是
禘祫	200/ 100/ 100/ 95	即时效果	增加国运3-5点	是

灾害事件	影响期（天）	灾害后果	相对科技
旱灾	120	1当前生肉产量下降； 2民心下降。	九里堤
捞灾	90	1当前生肉产量下降； 2当前粮食产量下降； 3民心下降。	大诸葛堰
蝗灾	60	1当前粮食产量下降； 2民心下降。	-
瘟疫	60	1 按照概率将部分民夫置为瘟疫状态； 2民心下降。	伤寒杂病论
匪盗	150	1随机抽选一种物资减少； 2治安度下降。	-
流离	120	1人口减少； 2民心下降。	版籍
暴乱	120	1 随机将部分民夫置为暴乱状态； 2治安度下降。	听讼观
地震	120	1 减少一个建筑生命，某些小型建筑物（农场，仓库，民居）可能会直接死亡； 2民心下降。	-

4、贸易与外交

修建市场之后，你可以与独立的商队进行贸易，获得金钱或你需要的物资。攻击商队，会极大地降低君主声望和民心，且商队在很长一段时间不会再访问攻击者的城市。交易会改变价格。操纵贸易价格是游戏的重要策略。

游戏中的外交关系分两种状态：敌对，盟友。在

国家界面中，点击外交按钮可以进行五项外交方面的操作，包括“结盟”、“解盟”、“援助”、“进献”、“离间”。但每月只能进行一项外交操作。

二 建筑

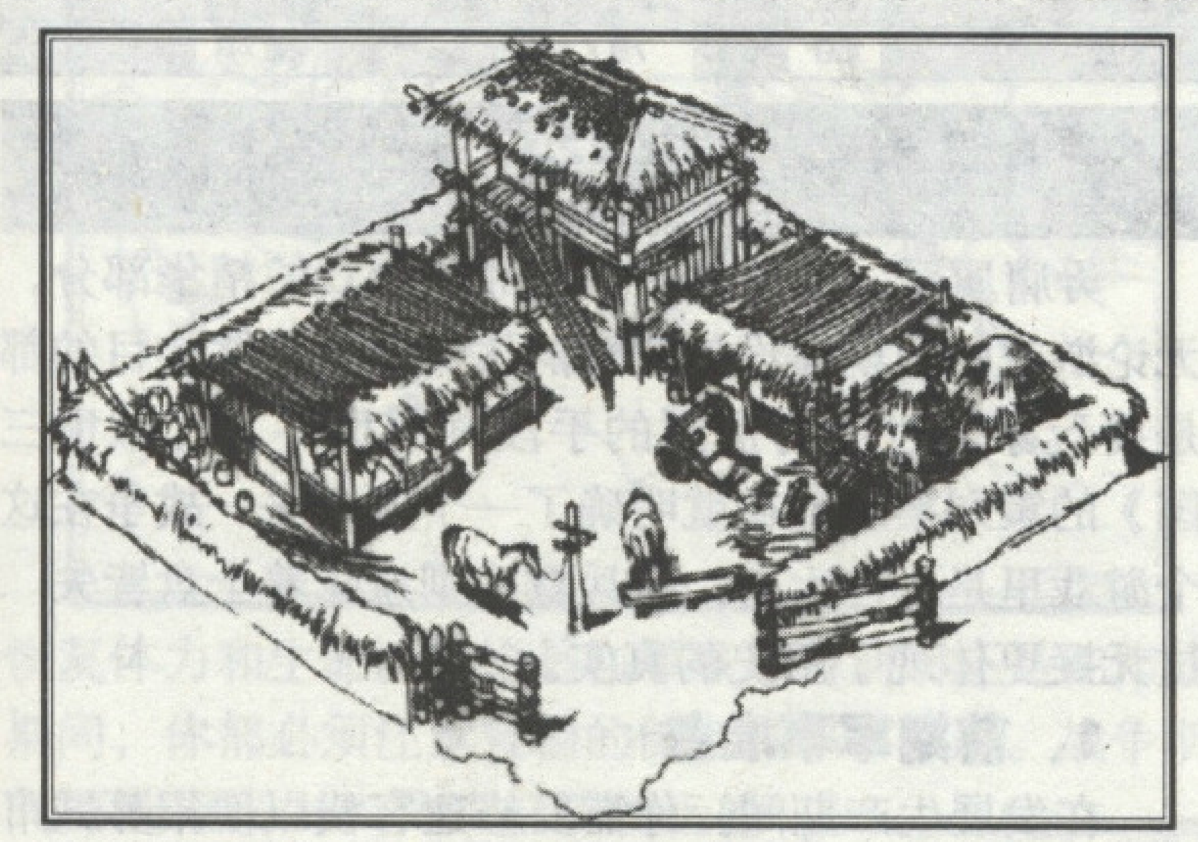
游戏提供了21种建筑，分为不可修建建筑、普通建筑、军事建筑和标记建筑四类。

1、不可修建建筑

州府：城市的行政中心，用于完成调节城市税率的工作。州府界面显示城市民心、治安度、税率等信息。

牌楼：城市中的牌楼用于招募该城市的民夫。当招募民夫的数量达到10，再次点击“招募”按钮，牌楼将自动进行无限招募。

城门：城市内部与外部的唯一通路，可以开启、关闭、上锁和开锁。城门有一定的强度，当其受到攻



击使强度下降到极低时会被打坏并且无法关闭。可以使用民夫修缮城门。

城墙：城墙是保护城市的牢固屏障。城市内部的作战单位可以直接登上城墙，进行防御作战。城墙外部的作战单位只能借助于云梯才能登上城墙，或者搭乘天神鸢飞越城墙进入城市内部。

县城：县城是散布在野外地图上的建筑，可以向占领者提供税金。对于没有被占领的县城，可以派遣军士进入其中占领；对于被其他方占领的县城，可以派作战单位进行攻击，该县城强度下降到一定程度之后将被攻击者占领。

2、基础建筑

民居：为城市中的民夫提供居住的场所，其总容量决定了该城市所能招募的民夫数量。可以拆除。

客栈：用于录用该城市中的在野武将。在野武将会在客栈之间游走，修建更多的客栈可以提高录用在野武将的机会，但一家客栈一月只能招募一员武将。

农场：农场用于生产谷物和生肉两种基本的原料，最多可容纳5名民夫进入农场，并通过种植、饲养、休息、解职等图标分配相应的工作。农场周围需要留出适当的空间，以供民夫耕种土地和修建猪圈。

作坊：用于生产食物和酒水，供应城市的作战单位和内政工作所需。最多可选择5个民夫进入作坊，必须对民夫分配相应工作，作坊才能开始生产。

仓库：仓库用于存放除金钱之外的所有资源，资源被从产出地点送至仓库。补充军需的民夫从仓库取出物资，城市之间的调拨物资由民夫在两地的仓库之间运送。

翰林院：翰林院用于集中研究游戏中的近百项科技，以获得作战装备、生产技术或者升级作战单位和建筑的属性。翰林院分为3个等级，升级翰林院并任命了科技官后，您就可以研究更高等级的科技项目了。科技官员的能力决定了科研的速度。

祠庙：祠庙是用于祭祀天地神灵的场所。通过祭祀可以提高国运，减少灾害损失，提升某些游戏要素。

市场：市场是与独立的商队进行交易的重要场所。您可以通过买卖交易来改变物资的数量，获得金钱或者急需的物资。商队是不归属于任何一方的独立单位，它会定期访问市场。

3、军事建筑

刀兵营：刀兵训练所。

枪兵营：枪兵训练所。

弓兵营：弓兵训练所。

行营：行营是在野外行军中为军队提供休息和补充食物的重要场所，如果行营内有足够的食物和酒水储备，则作战人员进入行营后可以慢慢恢复体力和生命。行营是由辎重车搭建的。行营是己方军队野外战



斗力的基本保障；可以派遣民夫向行营中运送食物和酒水。弓兵进入行营可以向营外敌人射箭攻击。

马厩：马厩是饲养马匹的场所，修建马厩之后，

必须指派一些民夫进入马厩工作，才能开始饲养。马匹的生产速度和民夫的多少有关。马匹可以供作战和运送物资使用。

兵器坊：兵器坊是生产作战装备的场所。辎重车和云梯是兵器坊默认的生产项目，其他作战装备的生产需要在翰林院进行相应的科技研究，掌握相应的技术之后才能生产。

造船厂：造船厂用于生产作战船只，满足水面作战需要。造船厂修建之后，需要在岸边搭建码头并指定一些民夫进入造船厂工作，才能开始生产。码头为船厂的集结地点，建造完成的船只将会到那里集结。草船是造船厂无需研究的生产项目。

三 人物介绍

1、武将：生活在《傲世三国》中的真实历史人物有350个之多，他们分为文官、术士和武官，负责担当内政和统兵的国之大任。他们可以通过积累经验来升级，从而掌握多种武将技能，在战争中发挥作用。武将在被玩家录用前处于在野状态，在野武将会游走于各个城市的客栈等待录



用。录用武将的费用与武将的等级和君主声望有关。

2、军士：最基本的作战人员，游戏中有刀兵、枪兵和弓箭兵三种军士，三种军士的作战能力各有不同并且会受到带队武将能力的影响。军士具有训练度的属性，行军或战斗会降低训练度，训练度过低会导致军士战斗力下降，军士进入兵营训练，可以恢复训练度。

3、民夫：民夫是游戏中重要的人力资源，他们负责采集运送资源、生产军需产品和作战装备、建造和维修设施，并可训练成为军士。招募的民夫速度由城市人口和民心决定，民夫的最大数量受到该城市民居容量的限制。民夫通过进行劳动，会积累经验值提升等级，从而加快劳动速度。研究相应的科技也能提高民夫的生产能力。

4、鬼魂：作战死亡军士的尸体可以由术士使用法术召唤为鬼魂，辅助攻击敌人。鬼魂是间或可用的临时性作战单位，不能由玩家控制。

5、武将技说明：

名称	作用	智力	武力	统帅力	法力值消耗	指令类型	使用者
混元	提高指定单位的防御力	40	60	60	80	绝对	全部
避谷	提高指定单位的体力	60	60	60	80	绝对	全部
激战	提高指定单位的杀伤力	50	70	70	90	绝对	武将
医疗	给指定单位加血	80	60	70	100	绝对	文官或异人
招魂	把尸体变成己方鬼魂	80	70	70	160	绝对	异人
地火	在指定地点生成火焰杀伤敌人	40	60	60	120	绝对	异人
陷阱	在指定地点生成陷阱	50	70	70	100	绝对	武将或异人
吸血	吸取敌人生命	40	80	50	130	绝对	武将或异人
采精	削减敌人体力	30	70	60	120	绝对	异人
开天	打开一定范围的黑雾	80	70	80	80	普通	全部
说服	说服敌国武将叛变	50	50	70	80	绝对	文官

四 战争

毋庸质疑，战争才是一款战略游戏的精华部分，无论游戏的前期建设怎样意韵优美，其最终的目的都是要玩家通过武力征服的手段称霸世界。《傲世三国》的策划案从最初就明确了一个原则——战争在这个游戏里是一件大事，穷兵黩武则意味着全盘皆失。这无疑更体现了历史的真实。

1、前期军事准备

在发展生产期间，你需要修建客栈以便招募城市中的在野武将。武将在游戏中起着重要的作用，他们直接决定了生产、经营和战术的成败。民夫是游戏中的重要资源之一，他们可以从事生产建设，可以进入军营训练成为军士。民夫数量受到民居容量的限制。你需要平衡从事生产和转为军士的民夫比例，以适应生产建设和城市防御的需要。人永远是第一要素，物资才是第二要素。通过贸易来控制物资价格和重要的战争物资，尽力使敌方不能生产某些作战装备，降低其战斗力。

2、生产作战装备

游戏中的战争可以分为野外作战和攻城战两种主要形式。由于引入了军队消耗和补给的概念，所以进攻方容易处于劣势。在攻城战时，需要相当数量的作战装备支援作战人员，因此需要提前安排民夫在兵器坊中生产作战装备。一些战争机器的生产前提是研究相应的科技。

3、侦察战场

在战争爆发前要对驻地周围的地形进行侦察，根据你对资源控制的需要和作战计划的确定，全力扼制

战略要地，包括道路、桥梁、高地、县城、矿区等等。除了使用可移动的人员侦察战场之外，还可以使用孔明车进行侦察。在战区生产和释放若干孔明灯，灵活地大范围侦察战场地形和敌人的动向。

4、后勤补给

游戏中的武将和部队将大量消耗食物，食物供应不足将会引起作战人员体力下降，影响其战斗属性。军队在城市中会自动消耗该城市的食物，而在出城驻扎或者作战时则依靠辎重车搭建的行营来补充食物，



恢复体力和生命。无论是在军事准备期间还是在作战期间，你都必须注意食物的储备和军事供应。战争期间要选择民夫和马匹组成的运输队向指定的城市（标志建筑物）、行营或辎重车运送战略物资。

5、指战员须知

不同的兵种对于步兵和骑兵具有不同的杀伤力，将同一兵种编组并根据敌人的编组组合实施攻击，才能获得最大的益处。

在攻打敌方城市时，可以使用云梯、投石车和天神鸢等作战装备，通过攀登城墙、攻破城门和飞越城墙三种途径攻入敌方的城市。城门具有开关，城门的防御度被破坏至极低时将无法关闭。骑兵可以下马攻城，空闲的马匹可能会被敌人掠夺，应该注意保护。

要注意保持作战人员的体力，体力不足不但会使攻击动作明显变慢。长此以往还会降低训练度，这时只有选择军士回兵营才能恢复其训练度。武将使用“辟谷”技能可以给军士恢复体力；文官使用“医疗”技能可以恢复军士的生命，令军士进入储有食物与酒水的行营也可以慢慢恢复体力和生命值。

6、攻城掠地

每个城市的州府控制着该城市的归属，占领州府之后就可以拥有该城市除军士和军事装备之外的所有建筑和人员和物资。和县城一样，你需要派兵对其进行攻击，待其生命值降低至可占领状态时，再派兵进入其中进行占领。

五 游戏其它特点

这里把《傲世三国》一些比较有趣的特点单独列出来（不是全部），以期大家更好地深入这个游戏。

1、双层地图。在游戏下方的界面你可以同时看到两个地图。它们分别相当于城内地图和区域地图。在区域地图中城内地图缩略为一个图标。任何人员一旦出城则在区域地图中显示。

2、游戏中所能招募的唯一“生物”就是民夫，所有兵种都是由民夫接受训练而产生的。而士兵也可以解甲归田，成为保留大部分训练度的农民，并且在需要的时候以极小的消耗再次训练成军士。

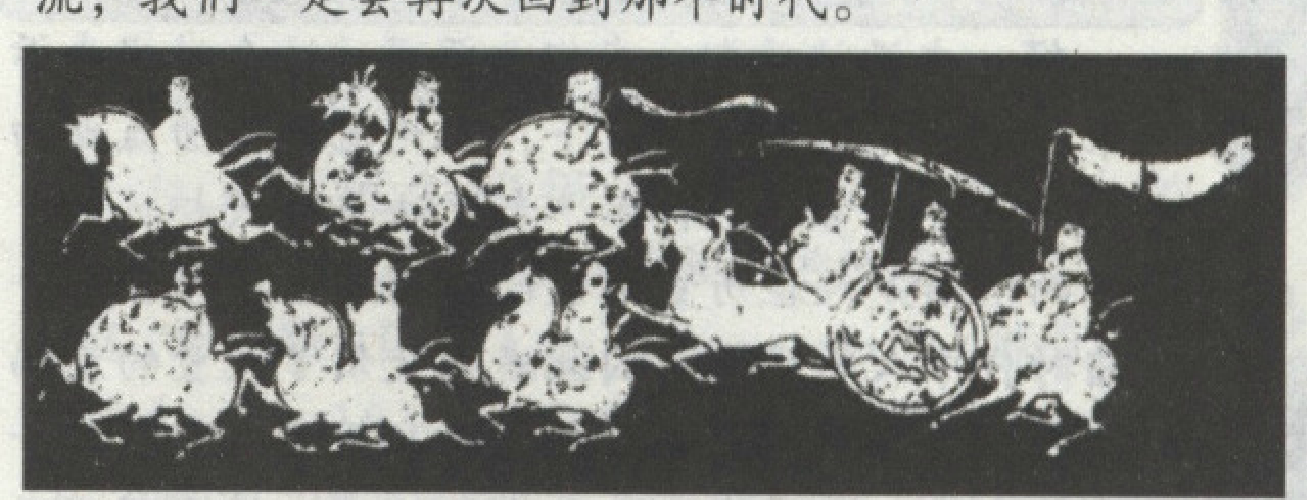
3、同上一条相仿，在建造农场和作坊后，需要选择民夫进入农场或者作坊，并指定工种，才可以在农场生产谷物、生肉或者在作坊生产食物、酒水。这是游戏区别于其他RTS游戏的重要细节特点。

4、游戏中马匹成为独立的战略物资。除文官、术士和农民外，所有兵种和武将都可以自由上下马，玩家终于可以演出曹仁让马救主的戏剧场面。

5、在战斗中可以随时按空格键暂停战斗以行谋略。

6、在游戏的世界里你会发现一些神秘的石佛头像。派遣民夫拾起它并安装在野外出现的破损佛像身上，你将会得到某些奖励。

我们本期的专题结束了，然而三国时代永不结束，因为它存在于时间的长河中。假如在有生之年理论物理学可以发展到一个足够的高度，让时间倒流，我们一定会再次回到那个时代。







大宇在北京注册的软星科技有限公司已经正式启动了。姚壮宪做长驻总经理。在几个月的接触里，他对大陆游戏人才有着很高的评价。但是当他看到他们前来应聘的简历时几乎流下了眼泪。因为有很多年轻人辗转了多家公司，却没有做出一部完整的游戏——不是公司倒闭就是游戏小组夭折，但他们还是一心想做个游戏人。姚壮宪说，一个稳定的环境对于游戏制作者太重要了，只有做过两个失败但是完整的游戏，第三个游戏才能成熟。然而在国内能提供这种长期稳定环境的制作单位太少了。先不谈产品做得怎么样，只谈屈指可数的几家能坚持数年制作游戏软件的公司，西山居工作室无疑是最稳定的单位之一。

《剑侠情缘Ⅱ》主策划杨宇鸣专访

给杨宇鸣打电话的时候，他正在构想《剑侠情缘Ⅱ》白金版的多结局。作为这部游戏的主策划，他又是如何看待这部作品的呢？

记者（以下简称记）：《剑侠情缘Ⅱ》剧本的构思灵感从何而来？

杨宇鸣（以下简称杨）：《剑侠情缘Ⅱ》延续了Ⅰ代的故事，发生时间大概是在Ⅰ代故事发生的20年之后，那时正值南宋末年，金主完颜亮率数10万大军南侵，被南宋文官虞允文以不足10万人马大败于采石矶。故事在此基础上展开比较有利于游戏的编写。

记：许多玩家认为这部游戏的故事情节太短，能对此给出你个人的解释么？

杨：在设计前期，我们希望通过这个游戏告诉玩家，在特定的历史环境下，无论他是武功盖世的大侠还是手握重兵的将军，都无法与时代相抗争，故事的主题是人在历史面前的软弱无力，体现一个黑暗时代中人的悲剧。因此我们使用了大量的篇幅进行人物对话撰写，总对话量近20万字，相当于一部中篇小说。撰写时间前后将近5个月，希望将游戏无法直接体现的内涵通过文字体现出来，因此在一定程度上弱化了情节，在效果上不是太理想，我们已经注意到这个问题，会在后续产品中加以改进的。

记：你觉得“剑Ⅱ”的美工做得怎么样？

杨：以前西山居的美术给人的印象一直是不够优秀，因此做“剑Ⅱ”的时候，大家都憋了一口气，一定要将这部分工作做好，参考了大量的国外游戏，花了非常多的时间和精力，最终获得了现在的效果。个人认为，“剑Ⅱ”的游戏画面在国内是一流的，但与国际上顶级产品相比还是有相当的差距。

记：你把策划放在游戏制作中的一个什么地位？

杨：我觉得策划确实很重要，但这不代表它比别的部门重要。

记：“剑Ⅱ”的开发全过程花了多少钱？

杨：我们前后开发期是两年多，总投入约300万。主要是前期程序引擎和工具部分人力投入非常大，特别是在游戏编辑器的设计消耗很大，我们在发布白金版的时候会同时发布这个编辑器。而美术方面我们同样也是投入了相当多的力量。

记：在游戏开发过程里有没有对市场做过定位？

杨：在开发的过程中我们基本没有对市场前景作设想，一心希望能做一款最好的RPG，只是在后期才作了一些预测。

记：随后准备开发什么新产品？

杨：西山居明年准备制作2到3款作品。3D引擎的研发已经启动了相当一段时间，估计明年年中也会看见成品，图形MUD的制作也一直是重头。明年西山居应该会有一个很大的变化。

记：对读者说几句话吧。

杨：个人感觉在国内做游戏很累。在国内游戏业游戏的制作受到相当多的限制，如何在最少的资源下获得最大的成绩比有最好的创意要重要得多。但是，做游戏毕竟是做游戏，成就感和愉悦感是别的任何行业都无法替代的。游戏就是我们的职业，这一点想起来都让人兴奋得睡不着觉。

“中文之星”开发游戏产品

从1992年开始中文之星科技有限公司就以其基于WINDOWS操作系统的汉字平台在软件业界崭露头角，多年来它一直是同行业中执牛耳者。而最近却

传出了该公司开发游戏产品的惊人消息。带着诸多的疑问，本刊记者访问了中文之星科技有限公司副总裁毛一丁先生。

毛先生告诉记者，该公司自1997年起就确定了开发网络游戏的发展方向。原因是公司当时已经预见到网络时代的大势所趋，希望通过一个最好的方式占领这个新市场。而无论是做咨讯类网站还是电子商务都不如游戏来得贴近大众，于是公司组建了专门的“蜂巢”小组，用了两年的时间来制作这款暂名为《梦幻家园》的网络游戏。毛先生还列举了做网络游戏的其他原因；第一是宽带网的普及，第二是信息加娱乐代表了未来媒体趋势，第三网络游戏一般没有盗版，游戏的生命力也相对长久。

记者参观了游戏的测试过程。就目前情况看，这是一款定位于现代社会的包含社区功能的图形MUD，你可以通过多样化的五官和发型系统构建独一无二的个人肖像，然后在几个虚拟城市中生活和工作。目前该游戏正在内部测试阶段，预计2001年1月中旬可以出版。

晶合召开《霹雳奇侠传》新闻发布会

前不久晶合顺达公司在其总部召开了大宇公司狂徒小组产品《霹雳奇侠传》的新闻发布会。与会的除去业内媒体的编辑记者，还有多家电视台电脑



栏目的摄制组。会上晶合顺达总经理张友利和“仙剑之父”姚壮宪在会上回答了记者的踊跃提问。张总对该游戏的销售持乐观态度，因为它是由《仙剑奇侠传》的原班人马制作并采用了《轩辕剑Ⅲ》的最新引擎。在该游戏的定价上晶合也坚持了精品的路线。姚先生则对游戏开发表达了自己的深刻见解。他觉得游戏制作在一定程度上等同于小说和电影的创作，一部RPG游戏的成功不是简单的悲剧或者喜剧就可以概括的，而在于策划者对人性是否有着深刻的理解。一个游戏角色的任何性格和行为都应该同时孕育着悲与喜，都直接决定着他的命运。

姚壮宪先生还在会上透露出《大富翁Ⅴ》的一些开发细节。《大富翁Ⅴ》在联线对战功能上有很大的增强，而且将是完全即时制的，摆脱了回合制规则的限制。

《暗黑破坏神Ⅱ》CD原声大碟

奥美电子近期推出的《暗黑破坏神Ⅱ》金装英雄版，其内附礼品焕然一新，除了先期公布的DiabloⅡ主题咖啡杯、仿水晶相架、大型夜光拼图和镭射英雄卡之外，还将奉送DiabloⅡ原声大碟！

首次在中国发行的《暗黑破坏神Ⅱ》原声大碟共收录了16首DiabloⅡ原创音乐，而且其中数首乐曲是国内玩家未曾接触过的。此大碟采用CD音轨格式，长达74分钟，这将成为诸多“暗黑”迷的重要收藏品之一。

另据消息，奥美电子近日已成功实现“网上即时申请战网CD-KEY”。从现在起，需要申请战网CD-KEY的合法用户请立即登录奥美电子官方网站http://www.aomeisoft.com，按照表单格式填写CD-KEY申请序列号和一些相关资料，提交后数秒内即可获得属于自己专用的、也是全球唯一的一个“暗黑Ⅱ”战网CD-KEY。此前申请战网CD-KEY采用的是Email方式，部分用户因为不能在第一时间获得战网CD-KEY而产生一些抱怨情绪，其实早在《暗黑破坏神Ⅱ》发售之前奥美公司就已将“网上申请战网CD-KEY”列入计划之中。然而此项计划牵涉到授权问题，而且成本高、技术复杂，尤其是考虑到CD-KEY的重要性和安全性，使得这项计划一直到近日才得以实现。

“女性与游戏”论坛12月1日开张

为了使更多的年轻女性加入到广大的“PCGamer”一族并增进男女玩家的情感交流，上海主旗“雅典娜大陆”（www.athena.com.cn）联合网易游戏（game.163.com）和游戏天地论坛（http://211.100.6.136/gamebbs/），从2000年12月1日起共同

开设"女性与游戏"论坛。据悉此论坛将围绕"女性与游戏"的主题，每周拟定一个不同的论题供大家探讨，并将邀力图架起男女游戏族之间的沟通桥梁。

创先又出新品

中青旅创先软件最近又推出了两款电脑游戏新作。

武侠RPG《刀剑笑》改编自香港漫画家冯志明的同名漫画。旭力亚资讯特别将这套武侠名著的"第一代江湖"部分改编成电脑游戏，玩家不但能够享受到忠于原著的游戏内涵，而且能领略到风格独特的声光效果和战斗乐趣。这也是中青旅创先软件推出的"新派武侠游戏美学大系"系列的第二部大作。

前年推出的《超级酒店大亨》，曾经以深度的企划和在"产业类型、独特卡片及入口竞争"3方面的独特创新，让玩家在游戏开始就有一种紧张和动脑的感觉，也因此，在当时同类型游戏中取得了极高评价。如今，新一代的《超级酒店大亨》也已问世，游戏在原作基础上增加了许多新的趣味因素。

《雷霆战机》（XTOM-3D）12月上市

由韩国JAMIE公司制作，金智塔代理发行的飞行射击游戏《雷霆战机》将在本月上市。它很好地继承了自《沙罗曼蛇》、《1944》和《雷电》以来的街机游戏传统——简便易用的按键设置、种类丰富的任务设计和逼真绚烂的声光效果。



本作全面采用了3D建模构造。游戏中的敌人造型全部都取材于第一及第二次世界大战中的武器，因此在游戏中玩家除了可以翻版通关外，还可以欣赏一下这些精心制作出的老式战机。

进入了PC游戏时代后，由于操作的限制和市场的原因，这类的游戏就很少能见到了，玩家可以通过这款游戏重温一下过去的感觉。

育碧四款新品全线登场

育碧软件在2000年12月全力推出三款强档作品，它们分别是《疯狂摇摇杯》、《冠军拉力赛》、《创世纪之企业王国》和《模拟奥运2000之田径篇》。

《疯狂摇摇杯》是育碧软件和大宇合作的第一款产品，该游戏以其清新幽默的风格曾在台湾地区引起了一股摇摇热。该游戏是让玩家扮演一位饮料店的老板，玩家需要自己购买原料，制定配方，调配出可口的饮料，将自己的店经营的红红火火。该游戏将是育碧软件的第一个超低价位产品，简体中文版仅售28元。

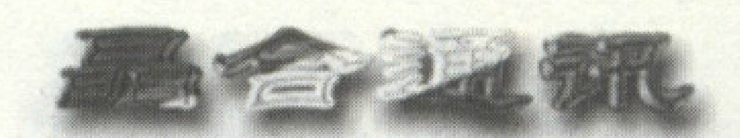


《冠军拉力赛》是一款极其出色的赛车游戏，该游戏无论是在游戏的声光表现还是操作性、拟真度方面都可以说是上乘作品。游戏一经推出就被国外的知名游戏传媒赞誉为赛车游戏的巅峰之作，认为在拉力游戏中无出其右者。另外该游戏还得到了全球知名品牌"美孚一号"的鼎力支持，是英国拉力赛的唯一官方指定产品。游戏售价为48元。

《创世纪之企业王国》则是一部根据香港无线电视剧改变的同名游戏。该电视剧是香港无线的年度大作，共100集，讲述了一个庞大的家族在商海中奋斗的故事，该剧现已在中央电视台播放。游戏完全改编自电视剧，是一部经营模拟类游戏，其中将会出现香港老、中、青三代著名影星数十位。此次发售简体中文版，售价48元。



《模拟奥运2000之田径篇》则是一款体育游戏，其模拟奥运会田径比赛，游戏中玩家将有机会参与包括跑步、跳高、投掷等各项精彩赛事，去夺得世界冠军。该游戏售价48元。





游戏将取代电影成为第一娱乐

专栏作家斯蒂文·普勒撰写了一本名为《快乐总动员：电子游戏和娱乐业的革命》的新书，他认为在新世纪中，电子游戏将取代电影成为最受欢迎、最富创新精神的娱乐形式。

去年美国电子游戏软件和硬件的销售额达到89亿美元，其中66亿来自零售或网上游戏软件的销售，而电影的票房收入则为73亿美元。在未来的三年内，美国电子游戏机和软件的销售将超过170亿美元。目前美国电子游戏玩家的平均年龄为28岁，美国儿童平均每天玩49分钟游戏。令人吃惊的是，据调查，美国人当中玩游戏的成年女性与成年男性同样多。

据《华尔街时报》报道，1999年美国人已是连续第三年将电子游戏评为最喜爱的娱乐形式，提名游戏的人比选择看电视的人高出两倍，是租看电影者的三倍。

《死亡游戏》(The Game of Death) 宣布开发

Burns游戏公司日前宣布将开发一款名为《死亡游戏》（The Game of Death）的动作冒险游戏。

《死亡游戏》讲述一名发生车祸的受害者在昏迷状态下与死神搏斗的过程，他必须击败历史上一些臭名昭著的连环杀手，如David Berkowitz、Ted Bundy、Jeffrey Dahmer、Albert Fish、John Wayne Gacy、Ed Gein、Fritz Haarmann和Charles Whitman等。尽管游戏的主题具有很明显的暴力，但开发者声称游戏并不包含过多的血腥场景，而是以悬念和恐怖为主，并且这种悬念和恐怖的气氛并非以视觉为媒介，而是通过声音和对话营造出来。

《死亡游戏》由德国剧作家Joerg Buttgereit撰写，Joerg Buttgereit是一位著名的德国恐怖电影和科幻影片导演，作品包括《Nekromantik 1+2》、《死亡之王》（Der Todesking）、《Schramm》和《Lexx - Episode 791》。

《死亡游戏》定于2001年12月在全球范围内发布，出版商目前尚未确定。

关于该游戏的详细情况请查阅网站www.burns-game.com。

《电视明星》（TV Star）宣布开发

法国巴黎游戏开发商Monte Cristo公司日前宣布开发一款名为《电视明星》（TV Star）的游戏，这是一款讽刺类角色扮演游戏，玩家的任务是在媒体界兴风作浪，游戏定于2001年第一季度上市。

玩家在《电视明星》里将扮演一位明星，目标是尽可能地吸引媒体的注意，到达事业的最高点。最初你只是为本地电视台工作，兢兢业业地策划节目、收集新闻，搞好与同事之间的关系，伺机接近名人，以提高自己的社会地位。随着辛勤的工作，你将成为最大的国际电视台的脱口秀主持人，当然，在此过程中，你必须做好接受嫉妒和冷箭、接受双重交易和不良行为的思想准备。

《真实神秘岛》(realMYST) 开发完毕

Mattel互动公司日前宣布，冒险解谜游戏《真实神秘岛》（realMYST）已开发完毕，定于2000年第四季度正式上市。《真实神秘岛》的开发商依然是该系列的原创者Cyan工作室，新游戏提供了更为精美的实时3D图形和更具震撼力的音效，令玩家再度体验到《神秘岛》最初发布时的那种震撼。《真实神秘岛》是《神秘岛》的改进版，游戏的场景十分宏大——昼夜交替之时，灿烂的阳光会逐渐化为火红的晚霞；天气变化之际，晴朗的天空中会飘起绵绵细雨。游戏支持实时光影效果，操作界面更为简单直观，玩家将在其中体验到一个全新的时代和大量未知的区域。

以下是《真实神秘岛》的首席美工师斯蒂夫·奥格登在谈及原《神秘岛》和《真实神秘岛》之间的差别时的一段话："《神秘岛》与《真实神秘岛》的差别很大，就像通过明信片观看某地的风景和亲临其境时的差别。在原先的《神秘岛》中，你只能观看一些特定的场景，在时间和空间上是固定的，而在《真实神秘岛》中，你可以四处走动，可以在任何时间进入任何地点欣赏风景；在原先的《神秘岛》中，天气和时间不会改变，而在《真实神秘岛》中，天气和时间在不断发生着变化；在原先的《神秘岛》中，几乎没有什么可以移动的东西，而在《真实神秘岛》中，任何东西都可以移动。总而言之，《真实神秘岛》是一部活生生的游戏。

你在一进入游戏的时候就会感受到这种差别：

雨在下，船行驶后掀起的波浪在风中翻滚。云彩和水波在不断荡漾，你觉得很冷，你感觉自己仿佛身临其境，仿佛真的置身于那艘被岩石卡在危险而陌生的海域中的船上。那些《神秘岛》的玩家会对自己所看到的一切感到惊讶，但最令他们惊讶的地方将是在访问石船上的书屋的时候，玩家会感受到一种真实的生命的气息。"

Cyan工作室赋予这部经典之作以全新的面貌，并保持了他们注重细节的一贯风格。原作中没有或很少有贴图的物体如今被贴上了精美的图纹，光线的变化还会使物体的外观产生微妙的改变。

Infogrames公司坚持购买Eidos公司

Infogrames公司总裁布鲁诺·伯奈尔并未放弃购买Eidos公司的计划，他日前告诉《电脑商贸周刊》杂志的记者："时间站在我们这一边"，表明自己将继续为购买全球最大的游戏出版商Eidos公司而努力。

布鲁诺·伯奈尔对《电脑商贸周刊》记者说："我们在决定购买某公司的时候，会考虑三个前提条件：该公司的产品阵容是否强大，该公司的员工是否能接受我们的经营方式，我们自己在资金上是否能够承受。我很喜欢Eidos公司的产品、员工，因此剩下的只是价格问题。不过在我们的行业中，我已经明白了一个道理，时间终究会站在我们这一边。我希望Eidos公司能与我们一起探讨未来的发展，我们需要开拓这个重要的市场。"

不过，至少到目前为止，Eidos公司的股东们还没有对Infogrames公司的收购意图表现出什么热情，他们认为Eidos公司正处于上升阶段，不应过早地考虑出售的问题。

电影《古墓丽影》(Tomb Raider)前往柬埔寨拍摄

据"联合媒体"报道，由奥斯卡奖得主安吉林娜·朱莉领衔主演的影片《古墓丽影》（Tomb Raider）即将赴柬埔寨著名的吴哥窟拍摄。电影《古墓丽影》根据Eidos公司出品的同名动作游戏改编而成。

根据剧本安排，由安吉林娜·朱莉饰演的女主角劳拉·克劳馥特需要在吴哥窟中进行一番枪战，但柬埔寨官方告诉剧组人员，在这座9世纪至12世纪的建筑物中，任何形式的射击都是不允许的，因为这是一座历史悠久的古庙，激烈的枪战表演很可能会对古迹造成破坏。在柬埔寨实地拍摄的上一部著名电影是1964年的《地主吉姆》（Lord Jim）。安吉林娜·朱莉是好莱坞著名演员琼·沃尔吉特的女儿，曾因《女孩》（Girl）和《中断》（Interrupted）荣获1999年度奥斯卡"最佳女配角奖"。

《古墓丽影》(Tomb Raider)电影开通官方网站

正在拍摄中的电影《古墓丽影》（Tomb Raider）日前开通了官方网站，地址为http://www.tombraidermovie.com/。该网站包含有大量有趣的资料，例如正在建设中的劳拉的别墅，以及关于电影的导演、拍摄和制作的一些问答，另外还提供有数款精美壁纸。

电影《古墓丽影》的发行商为派拉蒙电影公司，主角劳拉·克劳馥特由奥斯卡女星安琪琳娜·朱莉娅饰演，导演为西蒙·韦斯特，西蒙·韦斯特曾执导过《将军的女儿》等影片。

《邪恶僵尸》(Evil Dead)取消试玩版的发布

THQ公司日前宣布取消3D动作游戏《邪恶僵尸》（Evil Dead）试玩版的发布，原因是时间不足。《邪恶僵尸》根据同名经典恐怖电影改编而成。目前游戏的开发工作已进入尾声，开发人员将对游戏的常见问答集作最后一次更新（http://www.evildeadgame.com/faq.asp），希望"先试后买"的玩家可以写信给THQ公司。除PC版本外，游戏还将发布PS和PS2版本。

《难逃一死》(No One Lives Forever)公布新的团队模式

Monolith公司日前公布了第一人称射击游戏《难逃一死》（No One Lives Forever）的一种新的团队模式，这种团队模式将夺军旗的动作成分和《半条命》修改版《反击》（Counter-Strike）的武器系统综合于一体，为所有团队死亡竞赛迷带来了新的乐趣。

在新模式下，每一支战队都拥有一个存有各种高科技资料的基地和一套凸透镜摄像机，游戏的任务是潜入对方基地，使用这套特殊的摄像器材将对手的高科技资料拍摄下来，一旦任务完成，资料在一段特定的时间里会消失。最令人兴奋的是，这套摄像器材还配有变焦透镜，也就是说，玩家可以躲在一个隐秘的地方，远远地将资料拍摄下来。每次拍摄完毕后，该战队都会获得一定的积分。这种新模式允许16名玩家同时作战，可支持局域网，可支



持GameSpy。

《牺牲》(Sacrifice) 开发完毕

Interplay公司日前宣布，即时策略游戏《牺牲》（Sacrifice）已开发完毕。

《牺牲》融3D动作和即时策略成分于一体，开发商为Shiny娱乐公司，Shiny娱乐公司曾经开发过《蚯蚓吉姆》（Earthworm Jim）、《亡命追杀令》（MDK）和《弥赛亚》（Messiah）等游戏。玩家在《牺牲》中将扮演一名巫师，捍卫自己的上帝。游戏提供有庞大的场景、55种怪物、强大的魔法和召唤术（例如召唤雨、火和其它灾难，以改变战场的局面），此外还有一款易用的关卡编辑器，可用于定制单人和多人战役。

关于《牺牲》的详细资料请查阅网站http://www.sacrifice.net/index2.htm。

EA.com推出《极品飞车》(Need for Speed) 在线游戏

随着EA.com的开通，许多网络游戏也在该网站上陆续发布，其中包括电子艺界公司根据合作协议从"美国在线"（AOL）处收购来的一些畅销网络游戏。在这些新推出的网络游戏中有两款经典赛车游戏——《极品飞车》（Need for Speed）和《疯狂车手》（Road Rash）的在线版本，以及为飞行模拟迷推出的两款更新后的"美国在线"游戏——《空中斗士Ⅲ》（Air WarriorⅢ）和太空战斗模拟游戏《无声的死亡》（Silent Death）。

《极品飞车——网络赛车》（Need For Speed: Web Racing）运行于网络浏览器上，提供有细腻的3D赛车和车道。《疯狂车手极限赛车》（Road Rash Extreme Racing）提供有更多的摩托车和车道，以及与前作相同的格斗模式。玩家可以对这些游戏进行定制，选择下载不同的车辆及赛道。《空中斗士Ⅲ》是"美国在线"推出的多人驾驶二战飞行模拟游戏，提供有新的机舱内部场景、新的机型、新的战斗模式和更多的动作成分。《无声的死亡》允许四个飞行小组在2D的虚拟战场上共同作战，当飞行员击落敌机后，可以获得一定的分数用于购买更好的武器、装甲、底盘和引擎，游戏的操作与经典街机游戏《行星带》（Asteroids）一样简单。

电子艺界公司透露《王权》(Majestic) 细节

随着EA.com的开通，一款谜一般的网络游戏浮出了水面，这款游戏名为《王权》（Majestic）。《王权》是一款章节式悬念恐怖网络游戏，主要采用互联网和其它通讯手段与玩家进行沟通。据电子艺界公司介绍，该游戏将主动与玩家互动，而非被动地接受玩家的操作，也就是说，游戏将采用互联网、E-mail、电话、传真机和"美国在线"的网上传呼与玩家联系，告诉玩家情节的发展和谜题的情况。这些内容会在玩家最意想不到的时候蜂拥而至，不过玩家也可以自行设定游戏的联系时间。由于这些通讯设备都是大家最常用的联络手段，因此游戏的学习周期几乎为零。另外，该游戏无需光盘，所有内容均通过网络视频、音频和网页或通过真实的人物和虚拟的人物获得。

为了让玩家能够事先感受一下游戏的气氛，电子艺界公司为《王权》发布了一段预览动画，下载地址为http://www.anim-x.com/trailer.html。《王权》的故事情节以政府部门的一个重大阴谋为背景，侧重于玩家的真实感受，例如，通过电话威胁对方，通过网络传呼机与其他人合作，通过传真机接收被窃的文件和线索。《王权》由电子艺界公司和Anim-x公司（http://www.anim-x.com/）合作开发，Anim-x公司是位于美国俄勒冈州的一家小型网络娱乐开发商。

《闪电战——飞碟竞技场》(Blitz: Disc Arena) 开发细节

Southend公司日前公布了《闪电战——飞碟竞技场》（Blitz: Disc Arena）的开发细节。《闪电战——飞碟竞技场》是一款第一人称动作游戏，提供有团队合作模式和近距离作战模式。

《闪电战——飞碟竞技场》的比赛场地是一个大型竞技场，两支队伍各包括四名战士，分列场地两端。金属碟置于场地中央，一旦发出开始信号，双方便要力争夺得这一金属碟，并将其投入对方的球门之中。游戏提供有单人模式和联网模式，其中单人模式又包括单场、锦标赛和联赛等多种比赛方式，游戏的联网模式则提供有世界联赛，供全球玩家同场竞技。该游戏并未使用现有的3D引擎，而是采用了全新的技术。

关于《闪电战——飞碟竞技场》的详细资料请查阅网站http://www.southend-interactive.com/screenshots/index.htm。

《巨人》(Giants) 开发细节

Planet Moon工作室日前公布了即将上市的策略动作游戏《巨人》（Giants）的开发细节。巨人是一款新颖别致的动作游戏，融动作成分和建造、资源管



理等即时策略成分于一体，操作简单。游戏强调战术，玩家可以利用敌人的弱点令其自相残杀，例如，Kabuto需要依靠Vimps作为食物的来源以保持它们的体力，而Sea Reaper则可以召唤龙卷风卷走Vimps，使Kabuto在面对进攻时变得束手无策。

尽管加入了许多即时策略的成分，但《巨人》的重心依然放在动作上，懂得魔法的Sea Reaper、使用武器的Meccaryn以及巨大的Kabuto有着各自的战斗技巧，而另一种土生土长的名为Smarties的生物则增加了游戏的乐趣，如果照顾得当，Smarties可以创建起一个基地，为玩家提供新的武器、咒语、陷阱和车辆，基地的类别根据玩家所选种族的不同而变化。《巨人》的其它特性包括：25个独特的岛屿，多视角系统（巨人Kabuto还有一种“口中视角模式”），可根据自己的战略部署改变地形，死亡竞赛和夺军旗等联网模式。

《小鸡快跑》(Chicken Run) 公布开发细节

Eidos公司日前公布了《小鸡快跑》（Chicken Run）的开发细节，这款3D游戏是根据今年夏季的同名动画电影改编而成的。

《小鸡快跑》保留了原影片的情节，玩家将率领一群母鸡逃离农场，重获自由。游戏的重心在于对周围环境的探索、隐秘行动的能力以及对宝物的搜集。《小鸡快跑》采用固定并不断运动的摄像机视角，类似于《恐龙危机》和《合金装备》。玩家将扮演电影中的若干角色，如母鸡Ginger和那两只老鼠（老鼠的目的在于从农场中窃取物品）。玩家必须与场景中的其它物品互动以完成任务，例如使用切割机打开通道，用奶瓶套住自己偷偷溜过。游戏的帮助系统提供有各种小计划，一旦所有物品均收集完毕，玩家就可以率领这群母鸡开始自己的逃亡行动。

《小鸡快跑》的PC版本和PS版本定于下月底上市，该游戏的主要特性包括：14个关卡，每个关卡均有多重任务；庞大的3D场景；精美的角色和场景模型及动画；四名主角，由电影中的原配音演员配音；潜行、解谜和动作等多种风格；简单的操作设定；精美的过场动画。

《太平洋战争——矩阵计划》(Pacific War: The Matrix Project) 正式发布

Matrix游戏公司日前宣布为Gary Grigsby的二战战争游戏《太平洋战争》发布一款名为《太平洋战争——矩阵计划》（Pacific War: The Matrix Project）的更新版本，该版本修正了原作中的错误，并对原作的内容作了改进。据Matrix游戏公司称，《太平洋战争——矩阵计划》提供了太平洋战场上的几乎每一种战斗单位：每一艘舰船、每一架飞机、陆战队、著名的领军人物等。

《太平洋战争——矩阵计划》是一款可单独运行的游戏，无需安装原作。

关于该游戏的详细情况请查阅网站www.matrixgames.com。已购买原作的玩家可直接从http://www.matrixgames.com/pacificwar/downloads.asp处免费下载。

《装甲任务军团》(Armored Task Force) 开发近况

ProSim公司日前宣布，装甲战争模拟游戏《装甲任务军团》（Armored Task Force）已进入内部测试阶段。为庆祝开发阶段的基本结束，ProSim公司为这部游戏发布了大量新的截图，地址为http://www.prosimco.com/atf/screen.htm。

《装甲任务军团》是一款战术战争游戏，风格类似于该公司的另一款畅销战争游戏《战斗小组》（Brigade Combat Team）。玩家将在游戏中操纵多种重型装甲车辆，在世界各地执行现代化战争任务。

关于《装甲任务军团》的详细资料请查阅网站www.prosimco.com/atf。

著名音乐人为《巫术Ⅷ》(WizardryⅧ) 谱写主题曲

加拿大游戏开发商Sir-Tech公司日前宣布，著名音乐人凯文·曼特赫尔将与爱恩·克瑞一同为经典RPG游戏《巫术Ⅷ》（WizardryⅧ）制作主题曲。

凯文·曼特赫尔在电影、电视和游戏作曲方面拥有很高的天赋，他曾经为《极速狂啸Ⅱ》（ScreamⅡ）、《极速狂啸Ⅲ》、《吸血鬼克星布菲》（Buffy The Vampire Slayer）、《伪装者》（The Pretender）、《吸血鬼——化妆舞会》（Vampire the Masquerade: Redemption）、《国王密使——永恒的面具》（Kings Quest: Mask of Eternity）、《都市猎手》（Loose Cannon）和《王权》（Majesty）等游戏制作过背景音乐和主题曲，最近还为Interplay公司的策略角色扮演游戏《牺牲》（Sacrifice）谱写了主题曲。

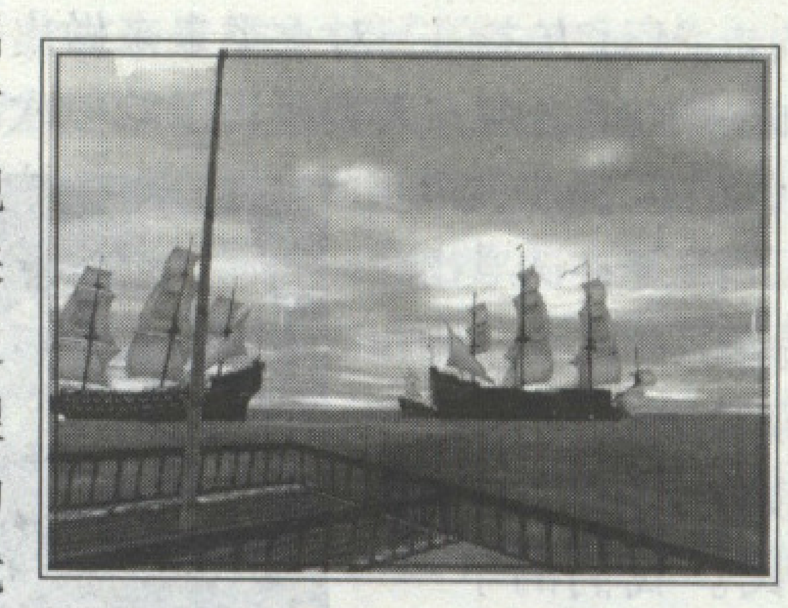
关于凯文·曼特赫尔的详细情况请查阅网站http://www.kmmproductions.com/。

（以上新闻由Dagou提供）

17世纪初期是欧洲历史上赫赫有名的“海盗时代”，大西洋上的加勒比群岛以物产丰富而闻名于整个欧洲大陆，西班牙、英国和法国都想将自己的势力范围延伸到这些群岛上，以获得更多的黄金收入。这是一个充满传奇色彩的年代，也是游戏制作者们所热衷的题材，Bethesda即将发布的新作《海狗》（Sea Dogs）的故事背景正是发生在这个年代里。这是一款结合了AVG和RPG元素的游戏，在今年E3大展上曾经引起过业界人士的极大兴趣，现在玩家们的期待很快可以变成现实了，Bethesda马上就会正式推出这款航海大作。

在游戏中你将扮演一位年轻的船长，在英国、法国、西班牙这3个集团中任意选择一个来作为自己的所属，然后你将从一个全3D的城镇中开始自己的冒险生涯。游戏有一条故事主线，你要做的事情有雇用船员、接受任务、贸易、寻宝等等，当然，作为一个海盗，攻击和掠夺过往商船、骚扰破坏其他国家的海上贸易也是必不可少的。一开始当然只能拥有一艘小船和少量船员，如果你征服了足够多的海岛，拥有属于自己的庞大地盘时，那么你就可以考虑拜托自己和欧洲强国们的协议，做一个天马行空的自由海盗，这种成就感是非凡的，我想这对很多玩家来说都是充满诱惑的选择。

游戏的画面非常出色，在3D加速卡的支持下提供高分辨率的3D图像，在第一人称的视角下，你可以看到，从半透明的蓝色海水、沿岸的绮丽景色到城堡村庄都非常真实和细致。在游戏中还会出现日夜交替和天气变化，而且这将会影响到船的航行。



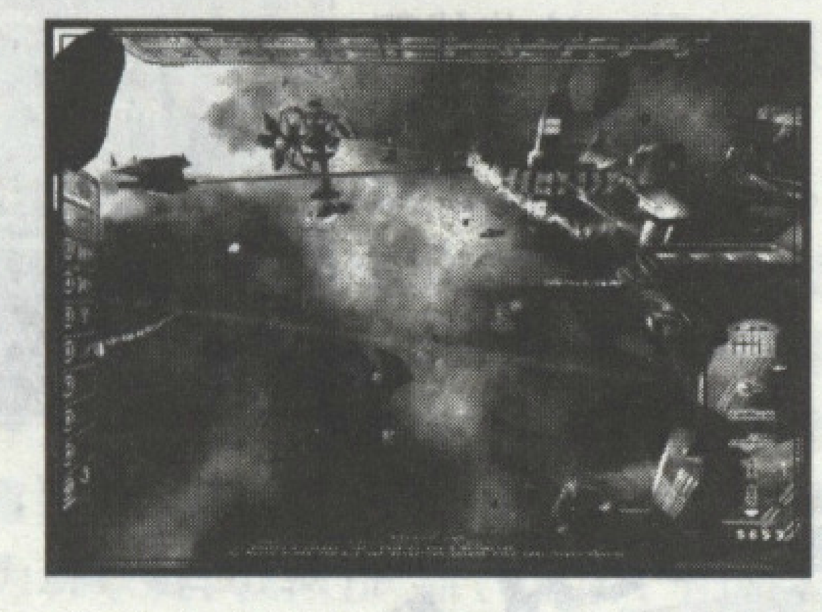
在《海狗》中出现的战舰超过了20种，这些战舰的模型构造都来自于真实的史料，甚至从了望镜中观察远方的战舰桅杆样式就可以对其进行分辨，游戏制作者们的确是相当认真。

游戏的地图相当之大，可以说这是一张真实的南大西洋海图，在地图上有着大大小小的岛屿，藏着各式各样的宝藏。对于不同的玩家来说，航海经商或者做个海盗都是不错的选择。千万不要小看做一个商人，合理地经营一的能赚大钱。和《大航海时代》一样，游戏中有着各式各样的NPC，他们会带来各种不同的任务或者道具，当然，从他们那里收集信息和情报，这是推动游戏发展的重要环节。在补给小镇中的各个商店可以为你补充弹药、修理船只、升级某个重要零件等，栩栩如生的NPC们在地图上自由地行动，看起来是那么地真实。

在本游戏中，海战具有很重要的地位，海战情景堪称是气势宏大，令人身临其境。当然，传统的海战方式是用火炮射击，装备的火炮数量越多、口径越大在战斗中越占优势，而根据敌人的情况变化来选择炮弹类型也是很必要的。当战斗中两船相接后就会发生肉搏战，水手们拔出腰刀冲上敌舰，攻占后这艘敌舰就归你管理了。影响到一场海战胜负的还有船长的相关技能高低，比如炮手技能和水手技能值将对海战的射击瞄准精度和航海操控起到一个关键的作用。

对于喜爱航海时代，胸中埋藏着一个船长梦想的玩家来说，《海狗》是一款不可错过的大作，现在就让我们一起来期待它上市的那一天。

《远方之门》对人类未来做出了乐观的推测：在未来10年之内，人类经历了第三次世界大战，并从战争的创伤中得到了恢复；人类建立了自己的太阳系组织，已经开始向外太空移民。我们的下一个目标是阿尔发人马星座！未来的一切都是未知的，就像游戏描绘的那样，人类旅行已经提上日程。



15年的漫长星际旅行之后，移民部队按照出发时的先期观测，到达了距太阳系最近的行星。但是意外发生了，我们发现这颗行星的大气环境充满了有毒的三氯乙烷，不适合人类居住。移民部队面临一个困难的选择：是否要再花费15年的时间返回地球？实际上这是不实际也是不可能的，最后移民部队决定暂且建造一个庞大的太空站，同时进行更深更远的星际探索，找到适合人类居住的行星，挽救失败的命运。这就是《远方之门》简单的背景，你所要做的就是完成每项任务，按照游戏情节线索，实现你的星际探索梦想。



看到《远方之门》这款游戏的时候，我的第一感觉是，它看上去非常像一款著名的空间即时战略游戏《家园》，第二种感觉就是觉得游戏的画面绚丽多彩、耀眼夺目。

游戏的内容非常丰富，你的飞船可以遨游整个星际空间，视觉效果令人震撼，闪耀的群星、密布的星云、无数的小行星和我们熟悉已久、无人居住的月球构成了这部游戏空间史诗般壮丽的宏大背景。行星有的被光圈环绕，有的被涡漩云遮盖，日复一日地围绕着恒星转动……

游戏采用了个各种图形加速、灯光优化处理、纹理压缩等先进技术，使得整个场景刻画栩栩如生，令人难忘。游戏在图形处理方面表现得非常灵活，远处不重要的目标就减少了细节处理，这样能提高游戏速度。同时，构造每个模型的多边形数量也是不同的，根据重要程度可以分成好几个不同级别，这样在表现几百个战舰进行的星际大战时，就可以让游戏在较低配置的计算机上运行得比较流畅，不会因为图像的处理而导致速度的降低。

游戏中的爆炸效果可谓是前所未有的，场面十分华丽，给人以极度的震撼。比如，你的基地爆炸时会释放出各种眼花缭乱的火球，紫色、红色、白色的各种火球交织在一起，布满整个屏幕。在这些色彩绚烂绽放中，基地空间站就象一朵死亡之花，瞬间开放，瞬间消失。爆炸的冲击波会席卷整个爆炸区域，里面所有的飞船也不能幸免于难（够劲儿吧）。

即时战略游戏《家园》有星际母舰，《远方之门》有空间战，它们都是你操作的中心平台，在此基础上你可以衍生制造出许许多多的战斗单位以及其它角色。这个结构看起来就象一个金属蜘蛛织就的庞大网络，无时无刻不在扩张发展，占领并且控制它所能达到的每一度空间。防卫炮塔在这个网络中起到一个中间节点的作用，它可以连接每个作战单位到中心基地，飞机制造厂和造船厂让你可以制造各种东西，从没有配置武器的侦察器到巨形巡洋舰，甚至还包括采矿基地和第二个空间站。要想进一步扩张星际战斗力量，必须先做好充分的准备。

《远方之门》中包括3个种族，每族都有25个单位可以建造，大部分单位还可以升级，直到游戏结束为止，这样的设计足够你建造和配置。不同的种族在各项功能上各有所长，如果游戏开发者能掌握恰当的平衡，这样玩家们就能在单人游戏模式中体验到多种多样的挑战。

开始看到《远方之门》时，它确实很象《家园》，但进一步走近它，就会发现这款游戏自身的特点。《远方之门》有一个更简单的操作界面，更多的外星种族，每个种族都有许多单位可以建造……这些都大大提高了游戏的可玩性。我们现在拿到的还不是《远方之门》的正式版本，测试版本中单人战役模式还没有完全完工，游戏发行还需等待一段时间，在不久的将来玩家们就会见到这款游戏的精彩。

女巫布莱尔Ⅱ——石棺传说

Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock

北京 郦颜卿

威斯康星州的麦迪逊城几乎不为人所知，但是著名的威斯康星大学就坐落在此，这里的乡村也是一些出版公司不错的选择。其中一个规模不大的游戏制作公司Humanhead Studios正日益受到人们的关注，凭借E3大展上的两款尚未制作完成的游戏《黑与白》（Black or White）和《女巫布莱尔——鲁斯廷·帕尔》（The Blair Witch Project, Vol 1：Rustin Parr）一举成名。目前《黑与白》的上市时间依然遥遥无期，《女巫布莱尔——鲁斯廷·帕尔》一上市就取得了成功，于是二代的开发似乎也就顺理成章了。

事实上开发公司早就打算制作《女巫布莱尔》的三部曲，在一代开发的同时，二代和三代的开发工作也已经展开，因此《女巫布莱尔Ⅱ——石棺传说》与刚上市的《女巫布莱尔——鲁斯廷·帕尔》相距不到2个月的时间。二代的发行工作将交给大名鼎鼎的"G.O.D."，就是"游戏开发者联盟"，相信会得到尽心尽力的宣传，而不必看某些大公司的脸色。

《女巫布莱尔Ⅱ——石棺传说》围绕着石棺展开，就是电影中推测屠杀7名儿童的地方，但是开发小组对游戏背景的描述十分有限，故意不让玩家在刚进入游戏的时候就知道接下来将发生什么。游戏开始时，你扮演的角色在树林里被一个叫罗宾的小女孩唤醒，穿着南北战争时的衣服，伤口腐烂，更糟糕的是你已经记不得自己是谁了。罗宾看出你很虚弱，于是送你去她祖母的农场养伤。在去农场的途中，你又昏迷了几乎整整一个星期，醒来以后发现罗宾失踪了，罗宾的祖母为你起了个名字叫拉扎勒斯（也用来称呼麻风病患者），然后送你踏上寻找罗宾的冒险之旅。

和一代相同，《女巫布莱尔Ⅱ——石棺传说》仍然采用了《夜曲》（Nocturne）的游戏引擎——其实从开发公司宣布同时开发游戏的三部曲就可以猜到，这三个系列游戏会运用资源共享的模式，比如采用相同的游戏引擎和物理系统。游戏风格类似《生化危机》（Resident Evil），场景是事先设计好的静态画面，包括玩家在内的物体则是独立的3D模型，系统会智能地将视角调整到最佳状态。战斗冲突和谜题会引导你走向两个结局：找出罗宾失踪的真相或者是找出自己失忆的真相。如果你选择的游戏发展方向是第二个结局的话，一系列精彩的闪回镜头将渐渐地勾勒出你的本来面目。这些闪回画面是完全互动的，当你遇到一些事件时就会出现某些记忆闪回，于是就会回忆起一些往事，帮助你回忆自我。拉扎勒斯显然是一名老兵，因此他的记忆片断中不可避免地会出现许多和战友们一起战斗生活的场面，于是会发生一些不可思议的事。例如游戏中有一个场景是拉扎勒斯死去战友的幽灵来到了他们的营火会，并且谋杀了一名幸存的战友，看来生前的友情在死后不会延续下去。

游戏是线性发展的，你只能顺着故事情节进入一个接一个场景，众多的谜题需要依靠一路上发现的道具来解决。举一个游戏中的实例：在一个树林中你所在的地方和你要去的地方被一条小河隔开了，要到达河对岸你必须要自己搭一座桥。方法很简单，周围有的是树木，随便砍一棵就能做成木桥过河。似乎很容易就解决了，可问题是能用来砍树的斧子只能在其它地方得到，所以明明近在咫尺的彼岸却无法立即抵达。

以南北战争作为故事背景无疑会令人感兴趣，开发小组意识到加入这些游戏元素能让游戏看起来更有魅力，因此游戏的场景既有幻想的成分，又有史实的成分。没有人喜欢不停地在树林中奔波，如果有的话，还不如去看电影更合适。因此与恶魔战斗仍然是重头戏，树林中恶魔之一是一些孩子的幻影，而幽灵则是死去的士兵。还有一些不可思议的"怪物"，比如木结构的骷髅、装满了人的小包……这些至少还是能"见"度很高的，更多的是会隐形的、轻得象气体一样的鬼怪。开发小组声称他们已经厌倦了啃食人脑和内脏的怪兽，而宁可设计这些隐晦的幽灵和幻影，很显然他们是想和影片那种不可言状的怪诞风格紧密融合。

离游戏上市时间不远了，Humanhead Studios已经开始进行小范围测试，甚至已经把注意力放在了三代上了。其实只要你对一代感到满意，也就很容易地接受这个新游戏，之间的差异不会太明显的，至少那些《生化危机》迷会乐此不疲的。

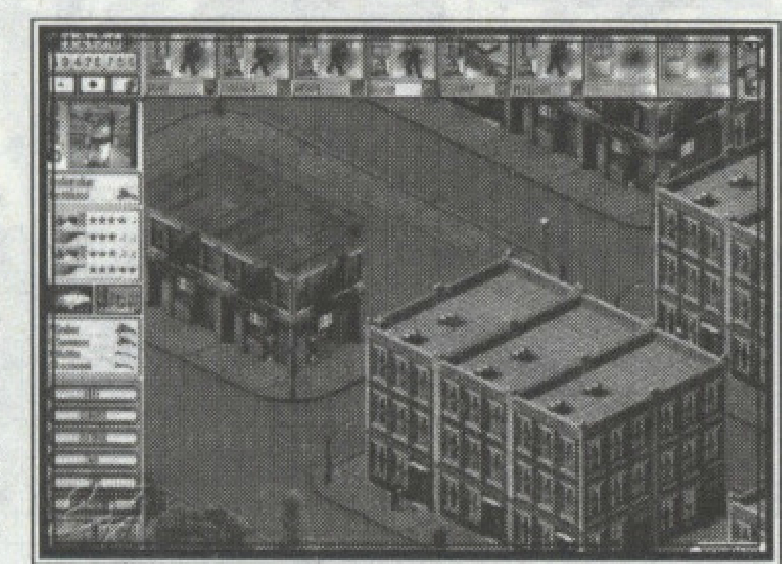


仇杀

我们对于有组织的犯罪有着浓厚的兴趣，认为犯罪本身也有一种潜在的魔力，这种情况导致许多描写犯罪的书籍和资料片的泛滥。在这些作品中，对于犯罪现象、犯罪观念都有多种多样复杂的描述和评论，自然计算机游戏可以从它们那里获得灵感，由此而产生了《教父》系列游戏。

游园创意

温室游戏创作小组在1998年推出了第一款《教父》游戏，它是一个奇怪的即时战略和回合制的混合体，玩家在游戏中扮演一个强盗头子，游戏中每一步都是精密计划冒险和犯罪的。温室游戏小组这款游戏虽然获得了一定成功，但是他们创作的其它游戏所遭遇的命运却很惨，内容贫乏和游戏娱乐性差是他们的主要问题，但是这一切并没有使他们退却，现在他们决心从困境中走出来，为此他们准备倾力推出《教父Ⅱ——仇杀》。



游戏的情节建立在虚构的基础之上，玩家将要扮演的是一个心怀仇恨的退伍士兵Joey Bane，他目睹了父亲被残忍的集团杀害的经过，从此心理埋下了仇恨的种子，他决心走一条以暴治暴之路，因此，他义无反顾地走进了那个危险、黑暗的世界……从此，他的生活离不开武力冲突和勾心斗角。

《教父Ⅱ》的故事线索是Joey Bane追捕杀害他父亲的凶手，游戏的发展采用了战役模式，Joey Bane从一个城市到另一个城市，完成不同任务，一步一步向罪犯的老巢靠近，并且最终要手刃元凶，实现他复仇的计划。

路途中他所走过的每座城市都有许多任务必须完成，只有完成了这些任务才有可能移动到下一个城市。内容涉及的范围很广，有简单的袭击银行（目的是破坏那些罪犯在银行的账户），更为复杂的任务是要除掉一些强盗头子。温室游戏创作小组的负责人对我们解释，游戏中的每个关卡都有自己的取胜方法，在任务中有一个主要目标和次要目标，你在关卡中如何表现将决定你能否通过游戏。

温室创作小组决定在游戏中采用即时战略方式而不是半回合制游戏方式，“我们想给玩家在动作方面更多的控制权利，对于游戏中发生的事件能有更灵活的反应，即时战略这种游戏方式能够更好地达到这种目的，”设计师Stapletor说，“我们在游戏中也注意及时给玩家信息，你能够暂时停顿一下，查看一下城市的有关资讯，这样会帮助你做出正确的决定。”他接着还表示，《教父Ⅱ》是同前作完全不一样的，现在的游戏界面操作非常灵活方便。

《教父Ⅱ——仇杀》的另一个变化是它可以同时分别控制数量可观的一伙教父，相比之下原作只能集中起来控制，不能分开让它们各自行动。《教父Ⅱ》减少了一些罪犯的数量，但却又相应增加了他们的技巧和能力，除了罪犯集团的成员，你还会在城市里找到一些专业技术人员。Stapletor解释说：“这些专业技术人员能被雇来做犯罪的帮凶，或者他们能被雇来经营罪犯在城市里那种表面上的商业项目。”在上一代《教父》游戏中使用了“投标”的风格，《教父Ⅱ》中的每个角色都是独特的，如果一个角色中途退出的话，你能够找到另一个角色来代替，当然你让最优秀的伙计在街上没有保护地转来转去也是不可靠的。

游戏中，主要角色进行活动的时候都有许多打手来陪伴。Stapletor称，游戏里的打手就象《星际迷航》的安全护卫，这些家伙常常在争斗中充当牺牲品。打手们通过城市中的各种渠道被雇佣，一旦他们晋升成为你家族的一部分，就会被提拔成为一个小头目，每个小头目又可以控制4个打手……

以上介绍的这些特点，温室创造小组都承诺在游戏制作中得到良好的体现，《教父Ⅱ——仇杀》预定于2001年1月发行，我们迫不及待地等待这款游戏上市，想从中亲自体验一下作为一名“教父”的感受。



阅读Necronomicon的小说不是一件轻松的事，书中描写的都是底层社会、幽灵世界以及残忍的魔鬼，对



于肉和血的细节描述简直恐怖到无法忍受。小心点，小说中的冒险家在寻找古代遗迹的过程中，充分体验到了无穷的厄运和极大的苦痛，这些都很适合改编成一个游戏，并且Heavy Iron公司已经这么做了。

《恶魔之死——国王万岁》（Evil Dead：Hail to the King）的故事背景建立在1982年拍摄的关于“恶魔之死”的经典恐怖影片，并且有着完全相同的结局，在当时是很受欢迎的。一个全新的故事线取自于系列的第三部“黑暗部队”，尽管游戏不会完全忠实于影片中关于中世纪的情景设定，但是Ash回到了那幢鬼屋的设计会让世界各国的爱好者欣喜若狂。而且，从《毁灭公爵——核子冬天》中借鉴的情节也会出现在这个游戏中。

《恶魔之死——国王万岁》在创造一种新的“恐怖动作游戏”类型方面迈出了一大步，Heavy Iron吸收了好几位从已经解散了的著名电视游戏开发公司——史克维尔洛杉矶分部分离出来的成员，他们带来了1998年最佳角色扮演游戏《寄生前夜》（Parasite Eve）的制作技术，更重要的是他们在《恶魔之死——国王万岁》中融合了所有恐怖游戏的必备元素：暴力、鲜血、肉块、动画影像，包括《生化危机》（Resident Evil）的幽默和《钟楼惊魂》（Clock Tower）的精华。

玩家扮演的是不死的英雄Ash，无论你有没有看过那部电影，你都会感到高兴，因为影片中扮演Ash的演员Bruce Campbell将为游戏中的主角进行全程配音。如果你玩过《超光速粒子——边缘》（Tachyon：The Fringe），就会了解他那充满讥讽的口气和装模作样的古怪表现，用在这个恐怖游戏中再合适不过了。装备了散弹枪和电动链锯的英雄Ash将展开他的新传奇，事实上他将拥有一个小型的军火库，其中包含了所有透露过的强大武器。玩家可以确信，就像Ash一路上披荆斩棘地用电动链锯肢解阻挡他的鬼怪和恶人，他心爱的散弹枪也同样会发挥强大威力，给敌人带来巨大痛苦。

如同当今游戏业界流行的那样，Heavy Iron把动作、冒险、解谜等各种游戏类型巧妙混合在一起。游戏的主线结构是非线性的，就是说情节发展的各种必要道具和触发事件并没有固定顺序，都可以打乱颠倒。但是头脑清醒、逻辑思维准确的玩家还是很有优势的，因为从游戏的各种暗示中可以判断出最佳行动方案和路线，这样就可以避免来回重复地走冤枉路。开发小组声称在游戏中建立起了一个和影片一样恐怖诡异的外界环境和场景，如果你对影片感兴趣的话，可以期待看到许多新的场景，绝对与众不同。Heavy Iron将静态摄影画面角度和“真实电影”视角结合在一起，直接从影片中分离出多层次背景图像和外部环境画面。在《恶魔之死——国王万岁》的许多背景中，物品都具有互动性，允许你移动或破坏。从目前完成的部分来看，游戏画面确实美仑美奂，而在游戏性方面，开发小组也承诺会在正式版中添加更多互动元素。

与影片风格一样，游戏视角可以缩放到足够近，用以观察敌人动向。玩家可以选择一些隐蔽角落来躲避陌生人的袭击，但是会失去许多具有挑战性的战斗乐趣。从影片中照搬的古怪场景会让你情不自禁地产生疑惑，究竟会出现什么样的鬼怪。当魔鬼向你接近时，你居然可以清晰地看到它的眼睛，多酷啊！但愿这些在正式版中都会实现，事实上能做到开发小组承诺过的那些创意和给玩家的惊喜，《恶魔之死——国王万岁》就已经可以称得上杰作了。

闪点行动

Operation Flashpoint

游园创意

以前第一人称的射击游戏大部分采用科幻作品的题材，但是近些年来越来越多的现实主义作品融入了这类游戏，并且逐渐有占上风的趋势。这些作



品中有著名的《三角洲特种部队》和《彩虹六号》，这种游戏的风格和形式还在不断地变化，最近的作品有《命运战士》和《IGI计划》。此外一些科幻题材的游戏也在不断涌现，比如久负盛名的《半条命》、带有一些科幻小说内容的《团队要塞》和《反击》。从一款著名游戏《隐藏危机》的单人模式里面仔细观察分析，你会发现这类游戏之所以成功的简单原因：迷人的游戏的背景环境设置（象第二次世界大战就是一个不错的题材）和成功的团队集体游戏方式及游戏策略。

《闪点行动》承诺把这些好的创意带进游戏，并且采用了更现代、气势更为宏大的关卡设计，这款游戏的背景时间是冷战将近结束的时候，在欧洲充满了不稳定的因素，游戏中，玩家被设计成双方冲突中的一支维持和平力量，在各方势力之间架起和平壁垒，这样的情节的确是高度虚构，它是由位于捷克布拉格的游戏开发小组bohemia Interactive创意的。

我们拿到《闪点行动》这款游戏时，第一件令我们印象深刻的是题材的正确把握和精确刻画，游戏中的小岛简直是一个各种社会功能齐全的国家，它按照自己的文明规律发展，汽车在公路上奔驰，拖拉机在田野上工作，一切都显得和平而安详。但是军事爱好者马上就会兴奋地发现，在这和平掩盖之下的潜在危机，双方的兵工厂都在为冲突做准备，所有冷战时代的武器都集中在那里，叛乱者装备了T-55、T-64、T-72、T-80坦克，单兵携带的反坦克武器、武装直升飞机和一整套形形色色的作战车辆！游戏中的一个亮点是你不仅能够看到这些军用装备和车辆，而且你还可以进入它们的内部来驾驶和射击，在游戏中也可以将民用车辆和拖拉机临时征集使用。

游戏为玩家们制造了浓厚的战场气氛，战争的一个侧重点是在以班组为单位的行动上。在《隐藏危机》那款游戏中你可以控制操作4名突击队员，而在《闪点行动》你则要面对一个班的12名战士，每个士兵都可以在你不干预的情况下进行单独行动，但是如果对他们加以领导，他们的行动会更加机智、更有效率。你掌握的部队可以装备反坦克导弹、榴弹发射器和肩扛式防空导弹，还有一些专业人士，比如医生、间谍、阻击手、工兵和迫击炮手。开始你和部队担当的角色是某国军队的一支特殊小分队，任务计划要秘密执行，随着剧情的发展，每一次胜利之后你都会得到晋升，如果你任务完成得很好，不久之后你就会真正成为一名陆军上校。

《闪点行动》可以采用第一人称或第三人称的视角进行，游戏场景的观察点可以是战场任意一个位置或是任一个战斗车辆的内部。在试玩版本里我们按照任务的安排进行了徒步跋涉和驾驶一些民用车俩，遗憾的是没有亲自开一辆坦克来试试，看来只有等待正式版本啦。

《闪点行动》已经制作了相当一段时间，但是游戏制作小组刚刚和bohemia Interactive签订了发行协议，游戏正式版暂且定于2001年上半年发行，同期发行的还有《隐藏危机Ⅱ》，看谁能够真正吸引玩家的注意，这两款游戏要真正做一番较量了。

目前有这样一款游戏正在开发中，它向人们描绘了一个乌托邦式理想社会的未来远景，不管这种理想化模式是否能在人类社会得以实现，但这款游戏确实以某种方式勾画了人类未来的理想，游戏的风格是未来派的，它的名字叫做《伊甸园计划》。

在未来的岁月里，地球上的人口急剧增长。在城市里，几千英尺高的摩天大楼密密麻麻地耸立着，城市里居住着社会各阶层的人。富有阶层居住在这些楼宇较上层空间，那里是较好的生存环境，能提供充足的阳光、新鲜的空气。相比之下一般平民居住的环境就显得比较昏暗和压抑。最糟糕的是那些居住在城市下层的居民，这些居民大都是一些乱七八糟令人厌烦的家伙。

维持秩序是城市保护机构的主要任务，城市保护机构是这样一个部门，它只花费较少的时间来对付犯罪，大部分时间都采取措施来阻止社会低阶层居民向高层渗入。作为游戏主角的你加入了一个都市保护机构的4人小组，奉命调查一个发生在一家工厂的奇怪事件，工厂里的所有机器同时发生故障，这就是故事的开始。

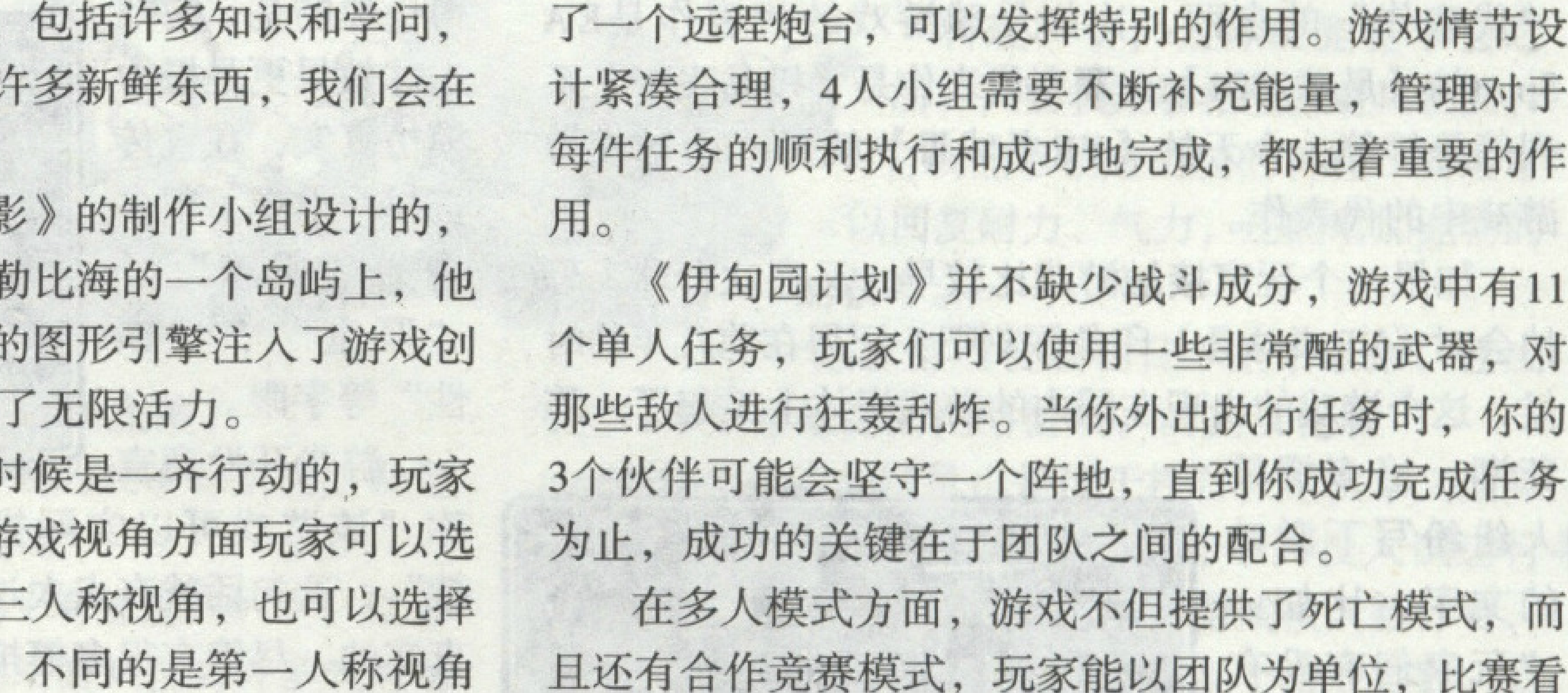
游戏的内容、内涵丰富，包括许多知识和学问，比如基因工程、人造土壤等许多新鲜东西，我们会在游戏的发展中一一介绍。

游戏是由原先《古墓丽影》的制作小组设计的，现在他们的工作地点是在加勒比海的一个岛屿上，他们把自己崭新的创意、新型的图形引擎注入了游戏创作之中，使得这款游戏具有了无限活力。

游戏中，四人小组大多时候是一齐行动的，玩家可以在4个人中选择其一，游戏视角方面玩家可以选择象《古墓丽影》那样的第三人称视角，也可以选择Quake那样的第一人称视角，不同的是第一人称视角可以看到自己的影子，当他在俯视的时候能看到自己的身体，玩家可以根据游戏的具体需要和个人爱好选择不同的视角。

由于是4人小组行动，因此游戏都有4个不同方向的观察点，4个人可以分布到地形上的不同之处，但是彼此间的行动都能互相照应。游戏的地图都是空前巨大的，实际效果令人注目，游戏的开发小组建造了许多模拟真实场景，从巨大的摩天大楼到庞大的楼宇内部空间，距离跨度往往以英里计算，的确是一项浩大的工程。

游戏中其它可圈点之处是4人小组使用的远距离控制机器人和照相器材，这种照相器材可以自控飞行或者滚动行走，能够灵活安置在任何需要的地方。遥控机器人可以完成人难以完成的任务，比如一个小型机器人可以完成精细的修复工作，在游戏的演示版中我们看到房间里有一个打不开的门，门阻挡了行动的进行，这个小机器人就能从门上的一个小缺口钻过去，然后修好了门另一边的一个电器短路故障，排除故障后门就会自动打开，4人小组就可以进入房门，继续任务。



制作小组称，游戏中设置了许多谜题，游戏中有许多装备分布在各个地点，玩家可以在搜索过程中发现并使用这些装备。另一个受欢迎的地方是游戏增加了一个远程炮台，可以发挥特别的作用。游戏情节设计紧凑合理，4人小组需要不断补充能量，管理对于每件任务的顺利执行和成功地完成，都起着重要的作用。

《伊甸园计划》并不缺少战斗成分，游戏中有11个单人任务，玩家们可以使用一些非常酷的武器，对那些敌人进行狂轰乱炸。当你外出执行任务时，你的3个伙伴可能会坚守一个阵地，直到你成功完成任务为止，成功的关键在于团队之间的配合。

在多人模式方面，游戏不但提供了死亡模式，而且还有合作竞赛模式，玩家能以团队为单位，比赛看谁先完成任务。

《伊甸园计划》中出现的新鲜事物和新内容都非常引人注目，比如远距离遥控机器人和照相器材以及一个全新的图像引擎，这些都极大程度地增强了游戏的可玩性。游戏制作小组声称，这款游戏会将玩家们带到一个前所未有的天堂。



冬天的北京，气温虽然低，但是和我的家乡比起来就不算什么了，这是一个大街上有人穿着皮装、有人穿着衬衫的季节，道路两旁的树叶子几乎是在一天之内就变黄然后掉落在地上，于是第二天上班的时候就要踩过好多叶子的尸体……Mmmm，听起来似乎有点血腥。

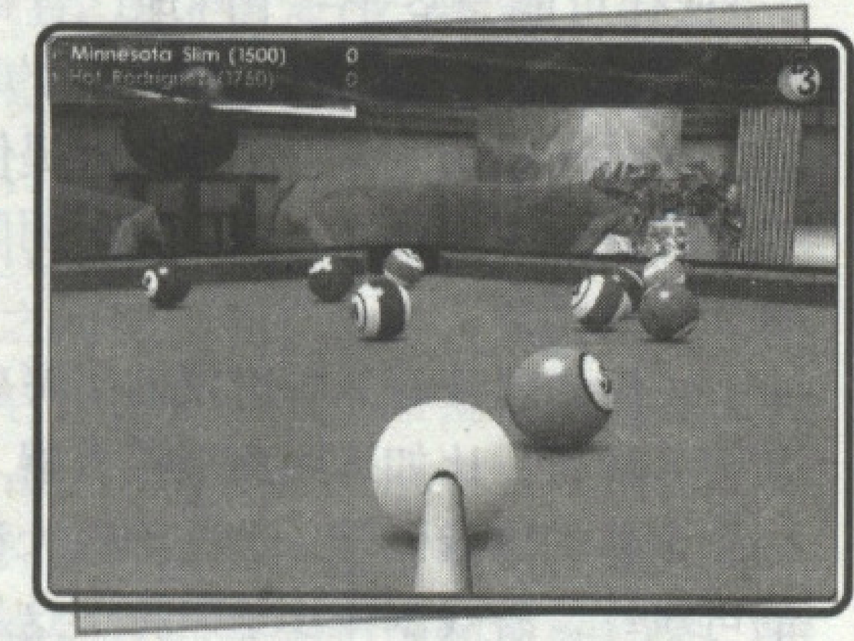
网络游戏是越来越火了，短短地算了一下，在最近一两个月里就有至少5款网络游戏要往国内市场里钻。网络游戏的热潮就好象“.com”一样迅速地充斥了我们四周，只是希望这次的泡沫成分不要那么多。

到了新的工作岗位上，忙碌的事情更多了，每天从早上到晚上跑来跑去的。生活有意思了很多……不说这些了，开始“传书”吧。

VR桌球Ⅲ
Virtual Pool 3

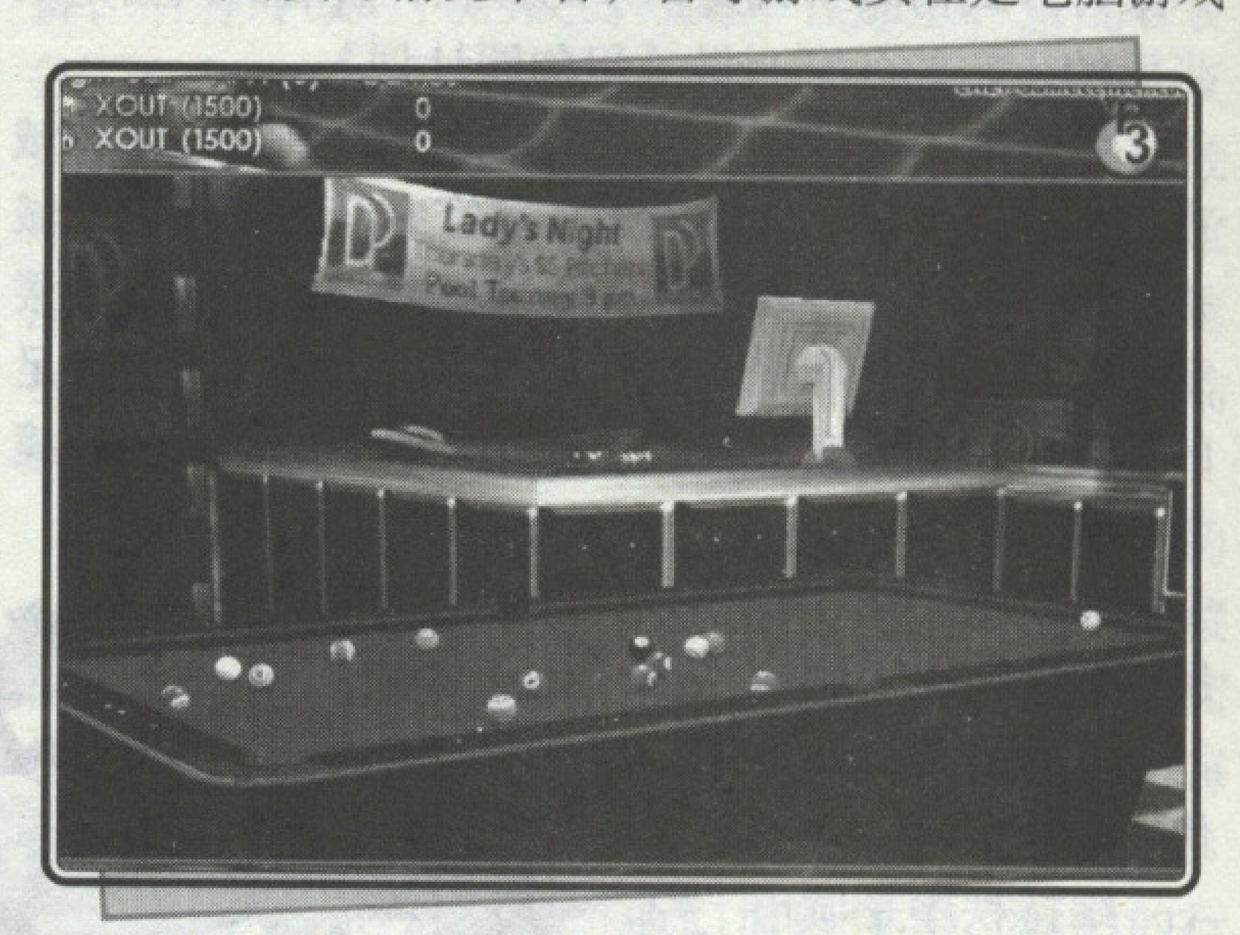
在游戏世界中，各个游戏题材一般都有一个所谓“代表作”的东西，比如足球游戏的代表作是EA Sport的《足球2001》；赛车代表作是《极品飞车》系列等等等等，今天的《VR桌球Ⅲ》就是PC台球模拟游戏中的代表作。

如果一个玩家接触游戏比较早，又喜欢台球，恐怕会对《VR桌球Ⅱ》印象深刻吧？记得在前几年的时候，这个游戏的出现在国内的游戏媒体上掀起了一阵狂潮，好多撰稿人纷纷写下激动的文字，比如：“玩家们有没有想过在家里都可以玩台球呢？玩家们想没想过可以远离烟雾缭绕的台球室也可以享受打台球的乐趣？玩家们是否想象一个绅士一样体验这种绅士运动呢？那么，来玩《VR桌球Ⅱ》吧！”

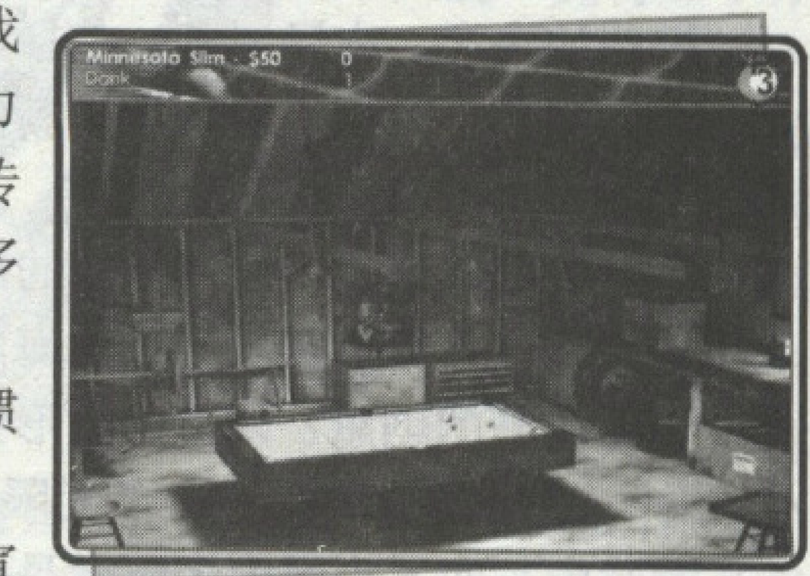


听着话音很有一点电脑上的台球游戏可以取代真实的8号球在球桌上滚动的乐趣——虽然事实并不是这样。

从我的实际情况来看，台球游戏实在是电脑游戏中一个很有意思的异类。它的面向对象并不是一般的玩家，而是对台球这一运动有着深厚爱好的骨灰们，也正因为此，整个游戏在我们——这些对台球仅仅是一般了解的家伙们——的眼里，可能会非常繁琐。这就好比一个飞行爱好者在玩Microsoft的《模拟飞行2000》一样。



还是终止联想，让我们返回来看看游戏吧。根据制作小组的介绍，台球爱好者们可以在这个游戏中体会到许多功能。游戏可以完全模拟台球的所有技巧，比如摩擦球、快速球、反弹、撞击等等。似乎制作组很想让玩家在电脑上感受轻擦球入袋的感觉。同时值得一提的是，游戏击球效果更是极力模仿真实，在宣传资料中出现了很多诸如“质感”、“厚重”、“惯性”等字眼。



游戏开发商宣称“该游戏可以实际提高你的球技，否则全额退款”，这句话就有点太过分了，很多游戏是无法模拟真实的，尽管有很多模拟飞行的爱好者们宣称他们可以驾驶一架骆驼单翼飞机在沙漠上空飞翔，但是我还是不相信能有多少人可以在银石赛道上超越舒马赫——尽管在电脑屏幕前很多人这么以为。游戏就是游戏。在游戏中能打出三连击并不等于在现实中就可以去踢馆。同理，在游戏中击球入袋并不等于可以在赌城击败戴维斯。

在游戏中还会有许多各种类型的台球打法即将与

你见面。你可以亲手尝试这个名气很大的游戏，但是我估计很多打法大家都不会明白有什么实际意义。同时游戏中还带有一个很有意思的故事线，玩家作为一个刚接触台球的新手，要在各个比赛中取得胜利，以战胜最终的Boss——黑寡妇（这位小姐是美国传说中的台球高手）。

其实我觉得台球和高尔夫球有点类似，我指的是电脑上的该类型游戏，高尔夫球在现实中是贵族游戏，但并不等于在电脑前是，许多认为在电脑前也可以享受贵族感觉的玩家们也许不明白这一点。构成高尔夫球的魅力是吹拂在脸上的风、脚下的草皮和那一大袋闪闪发亮的高尔夫球杆——这些绝对不是一个键盘就可以代替的。

该游戏将通过Gamespy支持连线功能，嗯，现在没有连线功能的游戏真的是快没办法混了。

该游戏预计在近日上市。

石器时代
Stone Age

自从《网络创世纪》出现以来，网络游戏就被炒得沸沸扬扬，而前段时间《万王之王》、《网络三国》等中文网络游戏的出现更是让国内的玩家如痴如狂。也许是受以前文字MUD的影响，这些看似不同的游戏都没有逃脱武啊侠啊、法啊术啊的老路，玩家的激情在不断地砍杀动物、转职升级中逐渐消耗殆尽。

由日本Japan System Supply（简称JSS）株式会社开发的《石器时代》重新诠释了网络游戏的概念，为国内新兴的网络游戏热注入了新的血液。

既然是《石器时代》，游戏的故事背景当然设定在石器时代喽，那是一个人类与恐龙共同生活的荒蛮时代（有道理吗？）。以前玩过MUD的玩家应该知道，网络游戏里有许多表情动作词，而在这款游戏里，这些表情和动作都形象化了，玩家可以根据情况改变人物的动作，和人打招呼时会鞠躬，聊天时会坐下，表示受惊过度会晕倒等等，在适当的时候用恰当的动作，会让其他玩家对你的印象更为深刻。

说到作战方式，也许会令你感到惊讶，它居然采用的是回合制的战斗模式。对网络游戏有所接触的玩家应该知道，我们现在所见过的网络游戏都是即时战斗模式，因为这样能够增加紧张感和刺激性。可惜由于国内网络速度不尽人意，有时候因延迟而造成角色的死亡，所以即时的战斗方式给玩家带来更多的是伤心而不是开心。而在《石器时代》中，这种意外伤亡不再发生（不知道是不是歪打正着）。当你遇到攻击



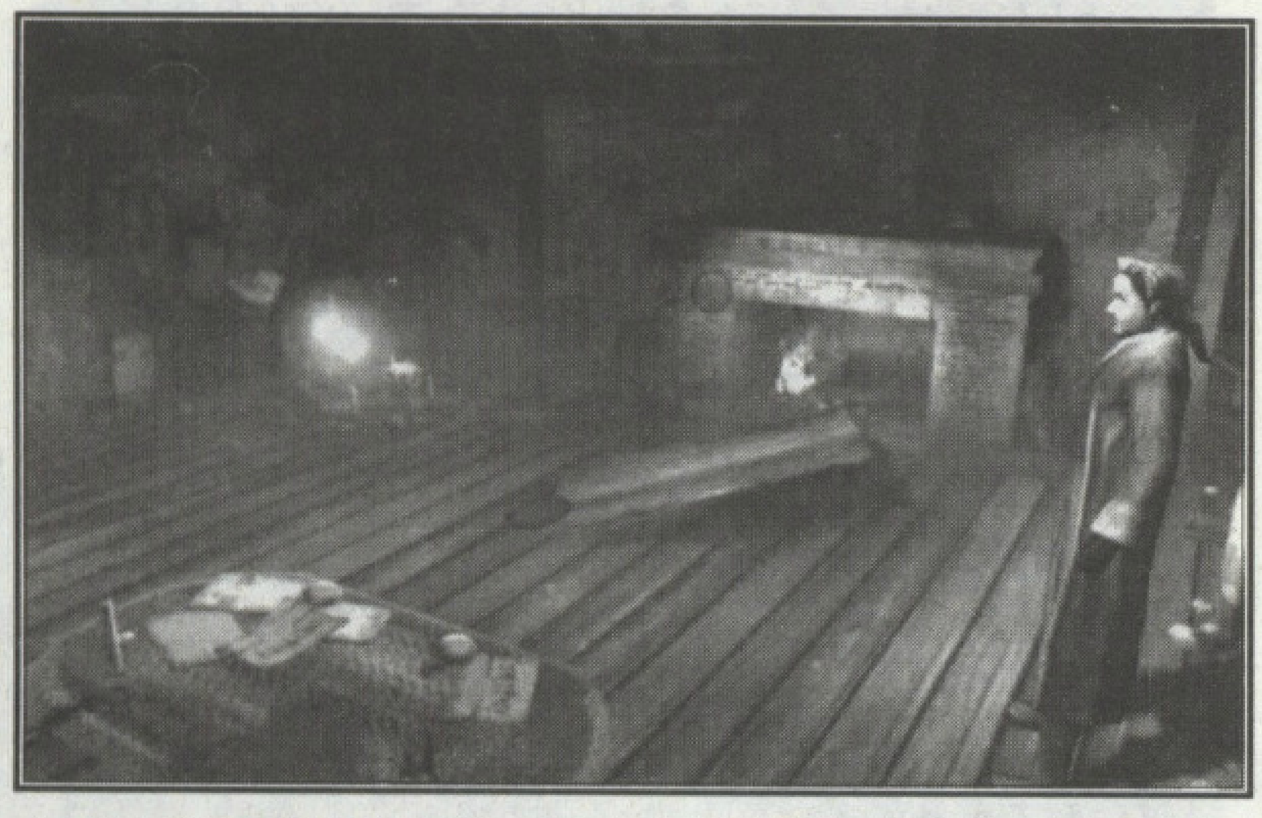
时，游戏画面自动切换成战斗画面，而当别人正在战斗时，你碰到了也可以加入帮忙。在战斗方尝试将其捕获，捉到的恐龙就是你的宠物了，你可以让它参加战斗，也可以把它卖到宠物店换点金钱。每个恐龙的能力和属性都不太一样，有的恐龙外形虽然一样，等级能力可能天差地别，所以收养的时候要仔细挑选。经常让你的宠物参加战斗，它的等级能力也会提升，还能学会新的技能。除此之外，你也可以给它们购买新的技能，这样它们的战斗力会大大加强。宠物技能里比较有特色的就是"料理"了，当你的宠物学会之后，只要收集够相应的道具物品，它就能够创造出新的料理，料理可以回复耐力、气力，还能增加宠物的捕获率。

这款游戏自从在日本上市以来，已成为全日本销量最高的网络游戏，而其汉化版本在台湾省的销量也是位于榜首，这次华义国际带着这款游戏进军内陆市场，预计年内投入试运行了。游戏的收费方式不像一些网络游戏按天数计费，而是按游戏点数收费，你购买了多少个游戏点数，就能相应地能玩多久，不会因为太忘我而后悔，看来华义国际真费了不少心思呢。

女巫布莱尔Ⅲ——埃利·凯德渥德的传说
Blair Witch Volume 3：The Elly Kedward Tale

去年年底的时候，开发者协会宣布，它购买了根据当时非常火爆的电影《女巫布莱尔》的游戏改编权

和出版权。以前我曾经介绍过这个游戏的第一部，并且对其所可能表现出的恐怖风格大加赞赏……但是现



在我知道我的错误了。看上去这部游戏根本无法达到同名电影所达到的那个高度，我甚至没有看到相关的评论出现。

事实上，有一个概念必须明确，G.O.D得到了这个题材的版权，接下去就把这个游戏分给了3个不同的游戏开发公司。这3部游戏都是用Terminal Reality的《夜曲》引擎制作的。但是因为开发小组的缘故，设计思路出现了很大的区别。第一部游戏是由Terminal Reality开发的《女巫布莱尔第一部——鲁斯廷·帕尔》，该已于今年9月的最后一周推出，类型属于冒险游戏。而由Human Head Studios负责开发的《女巫布莱尔第二卷——石棺传奇》从设计来看，比较象动作类游戏，现在我们要介绍的是第三部。

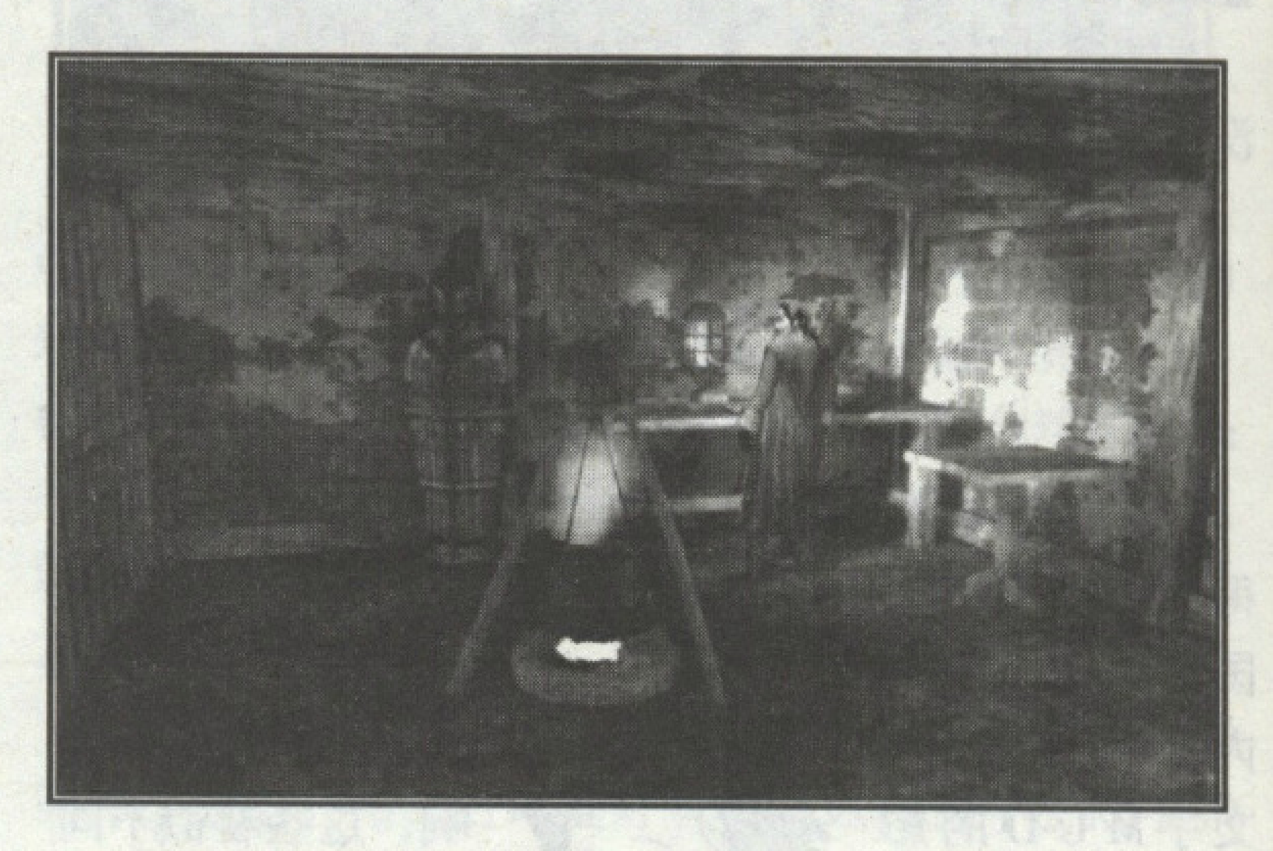
《女巫布莱尔三部曲》中的最后一部游戏的名字叫《女巫布莱尔第三卷——埃利·凯德渥德的传说》，目前该游戏的开发已经进入收尾阶段。该游戏是由一家叫Ritual Entertainment的游戏公司负责开发的。从目前得到的消息看，这部游戏很有可能被制作成一部纯粹的动作类游戏。另外，该游戏采用的是所谓"残余恐怖"的风格。最恐怖的是，这个游戏的开发只花费了几个月的时间——它现在已经接近压盘了。

在《女巫布莱尔第三卷》中，游戏者将扮演Jonathan Prye，他以前是一个牧师，后来变成了女巫猎人。他听到传闻说，一个邪恶的女巫将一个小镇上的居民统统变成了她的奴隶，于是他抱着仁慈的决心踏上了旅途（真是够厉害的），前往布莱尔寻找埃利·凯德渥德，也就是所谓的女巫布莱尔。

1785年年底，女巫布莱尔被驱逐到布莱尔城的马里兰小镇周围的森林中，我们的故事就从几周之后开始。

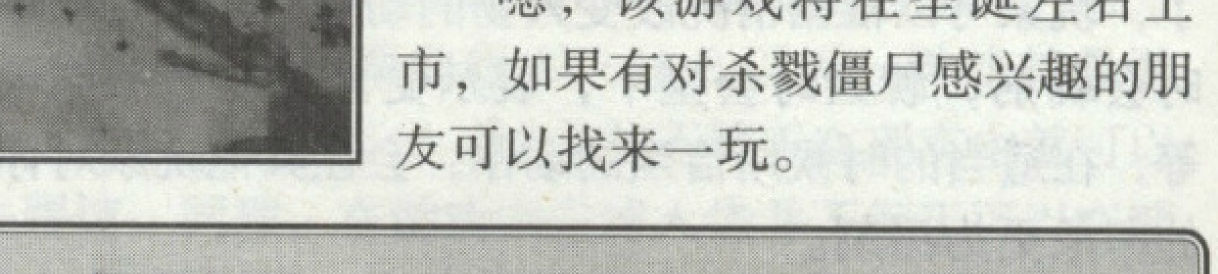
从游戏开发者公布的画面中，我们可以看到很耀眼的火光、光环和球形魔法什么的，这些东西让我想起了Diablo2，女巫不会是把森林里的所有东西都变成了她的奴隶了吧……不过如果不是的话，为什么会有那么多敌人可以打呢？

在游戏开始的时候，Prye将会使用一些传统的武器，比如说神圣十字架（棒类武器）以及一柄燧石发火的手枪。随着游戏的发展，主角的武器将会越发的丰富。在这部游戏中，战斗的主要方式是用魔法交



战，所以你将会得到许许多多的法术以及魔法武器。嗯，游戏中的法术共分为3个不同的流派：基督教的祈祷类魔法，萨满教的攻击魔法以及异教徒的黑色攻击魔法。

说实在的，我并不看好这个游戏，似乎现在游戏开发者所做的就是把一个充满恐怖悬疑的东西变成一个链锯大会……这和原著的风格未免太不一样。但是，大家注意，该游戏的价格仅仅是20美元——在美国一般游戏的价格是49.95美元——这就足以说明该游戏并不是所谓的大作，而只是一个休闲小游戏吧。难道他们打算让这款游戏成为游戏业上小成本大回报的典范？呵呵，游戏业和电影业并不完全一样啊。



嗯，该游戏将在圣诞左右上市，如果有对杀戮僵尸感兴趣的朋友可以找来一玩。

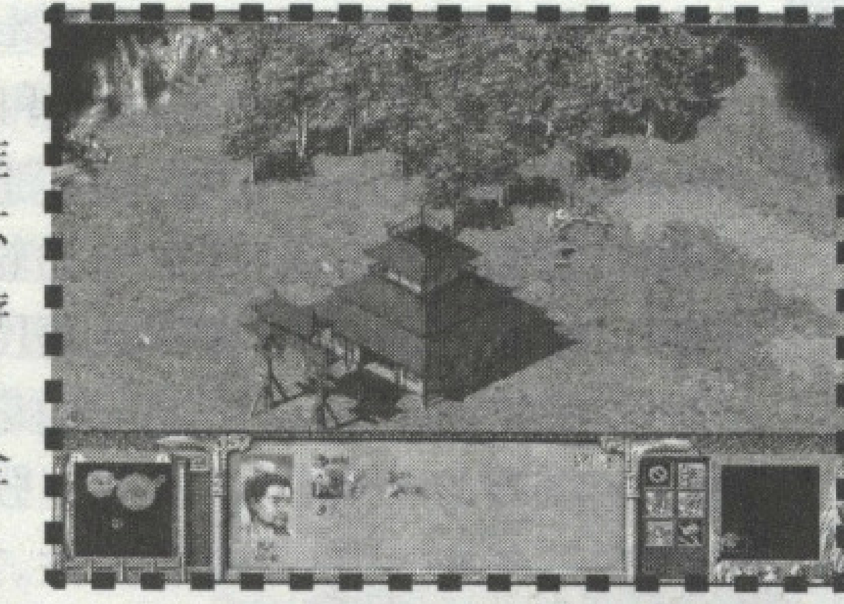
好了好了，本次烽火就烧到这里，浇水吧浇水吧。祝愿大家愉快。





游戏类型：即时战略　　**制作**：奥世工作室
发行：EIDOS
系统配置要求：奔腾200、32MB内存、WIN9×/2000

从《铁甲风暴》开始，国产即时战略游戏终于让人看到一丝希望，自此，笔者经常期待国产游戏能以真正成熟的作品迎接光明，《傲世三国》也许正是这样一款游戏。本来，以“三国”为题材的游戏已经不少，不说《三国志》系列等策略类，就是同为即时战略游戏，也有《赤壁》等作品占尽了先机，不过目标软件仍旧敢以古老的题材走传统的道路，可谓艺高人胆大。



《傲世三国》在整体讲上是标准的即时战略，不过，一旦进入游戏，就不难发现，其中包含了许多全新的概念。通常，即时战略游戏中，各单位从生产出来后就定了性，最多能够通过升级来提高能力。而《傲世三国》的各个兵种都是由“农民”这个基本单位发展而来，没有人天生什么都会，所以你需要弓箭手时就要把农民送去靶场训练，你需要马弓手就要再让弓箭手上马，一切就象现实中一样。为了能更细致地表达战争中的各个环节，《傲世三国》极大地加强了后勤生产的比重，在这方面很象是《工人物语》，从粮食生产到武器制造都是一环扣一环，它们构成了整套战争系统，一旦运作便可顺利开战。《傲世三国》还破天荒地将“补给线”的概念带进即时战略游戏，你再也不能将部队随意地发放到战场的各个角落然后置之不理了，那样会饿坏他们的，当然敌人也是如此，所以切断补给线就成了有效的打击手段。

游戏既然以三国为题材，自然少不了丰富的英雄人物，这也是区别于其它同类游戏的一个标志。虽然在《魔兽争霸Ⅱ》、《星际争霸》等游戏中也加入了大量的英雄，并且他们和故事背景都紧密相连，但是

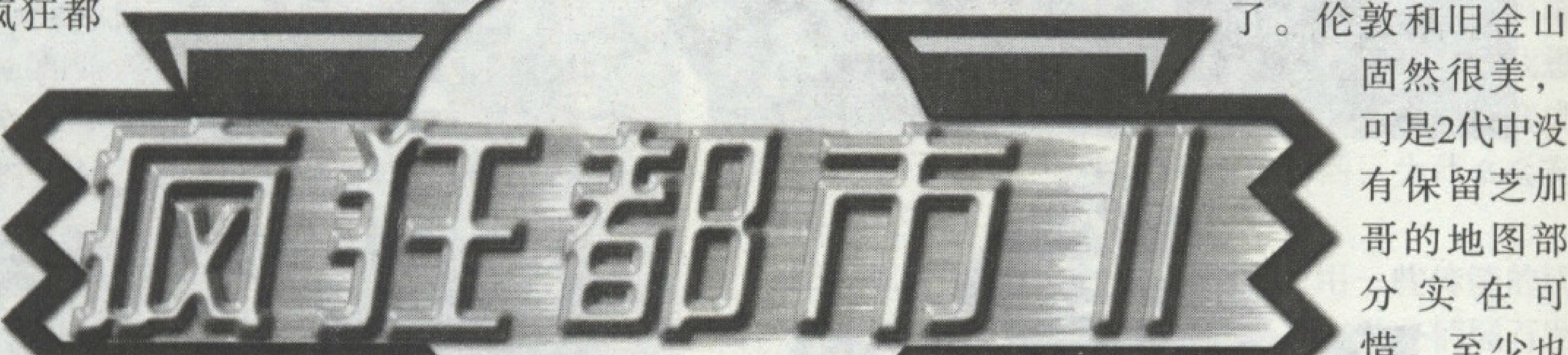


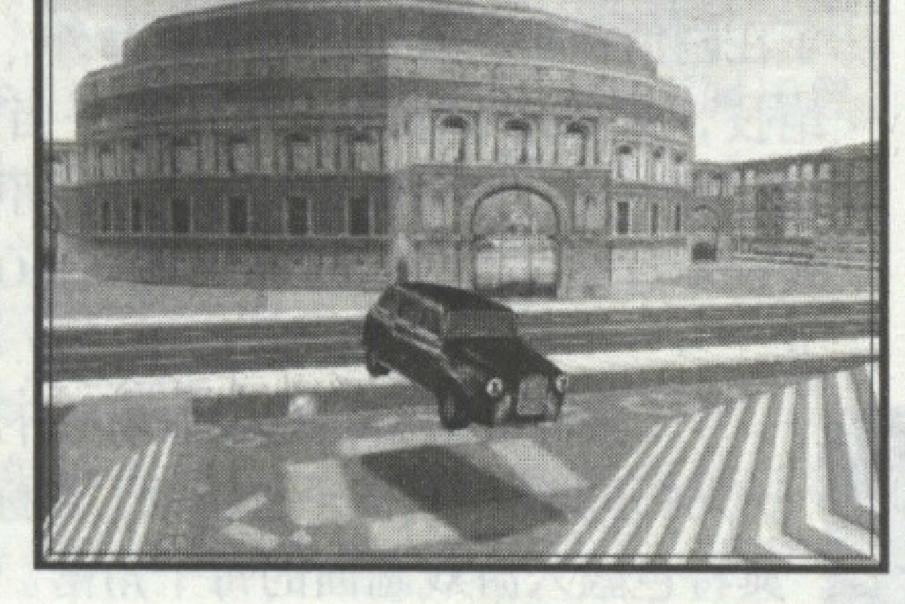
这怎能和诸葛亮、赵云等家喻户晓（至少在中国）的历史人物来得亲切呢？英雄当然和普通人不同啦，除了在剧情中担任各自的历史使命外，他们还各自身怀绝技，只要用心培养真可以以一当百！玩家可以从魏、蜀、吴三方中任选其一，开始不同的剧情游戏模式，不过很可惜，目前提供的DEMO只能选择刘备一方。

《傲世三国》在图像方面很下功夫，支持1024×768分辨率的画面十分精致，目标软件把中国的古典特色融入游戏画面的每个角落。每种建筑都有明显的标志，令人一目了然，古典的飞檐式建筑终于让中国玩家脱离了欧洲的城堡回到这片古老的东方土地，随着一声声的汉语语音，更是令人倍感亲切。游戏的操作方式采用《魔兽争霸》系列的套路，相信玩过的人很容易就能上手。

虽然《傲世三国》作出了这么多特色，但它并非没有缺陷。精致的画面一直是《傲世三国》引以为豪的部分，但玩家很容易在游戏过程中看到AOE的影子，尽管这不代表画面质量不足，但容易给人留下“没有新意”的印象。游戏中设计了精密的生产系统和补给线系统，这固然使内容丰富和真实了许多，但在实际操作特别是在多人游戏的情况下是否会显得过于繁琐就不得而知了，这还需要在实践中得到验证。不过《傲世三国》始终有着诸多的闪光之处，否则大名鼎鼎的EIDOS也不会出面发行，也许这就是真正走向世界的开始。

当一个电脑游戏受到普遍的好评，制作公司和发行公司很自然会想到开发续集。去年Microsoft发行的《疯狂都市》（Midtown Madness），异想天开地满足了玩家在拥挤不堪的都市中狂飙的梦想。《疯狂都市》把赛道定在了繁华的芝加哥市区，把赛车变成了生活中随处可见的卡车、警车，甚至是公共大巴士，而赛车的目的不再是争取第一，而是真正的随心所欲，为所欲为。因此这款别具匠心的赛车游戏真可谓是脱颖而出，人人叫好。凭Microsoft的商业头脑，不会蠢到放弃开发续集的地步，于是我们就看到了这款《疯狂都市Ⅱ》（Midtown Madness Ⅱ）。面对如此成功的前作，如何继续发扬优势，改进缺陷，成为续集能否再获成功的首要问题。

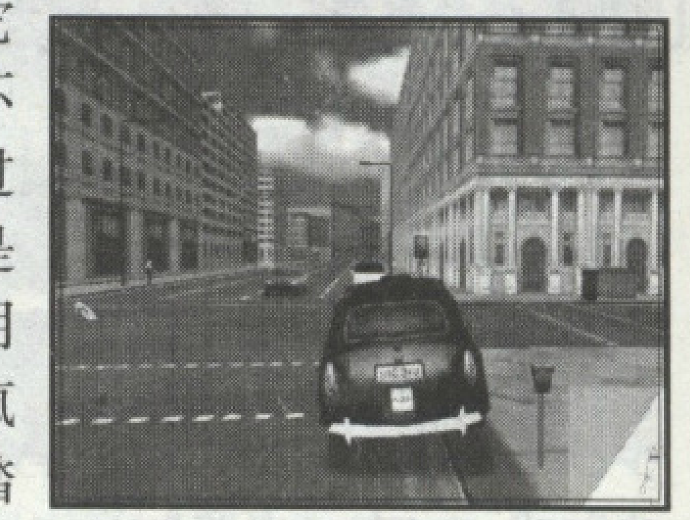




我们都有过这样的经历，心急火燎地赶着上班，街上的汽车却排成长龙，你恨不得跳下车，穿过草坪、人行道，快点赶到公司，《疯狂都市Ⅱ》让这一切在电脑屏幕上变成了现实。就象《疯狂摩托Ⅱ》（Motocross Madness Ⅱ）里都是粘满泥泞的摩托车，《疯狂大脚车Ⅱ》（Monster Truck Madness Ⅱ）里的重型卡车都在野外狂奔；《疯狂都市Ⅱ》里的道路都是完全开放、没有事先设定的路线，任何人都可以从"无规则行驶"中获得无穷乐趣，并且可以用许多不同的方式到达目的地，获取胜利。

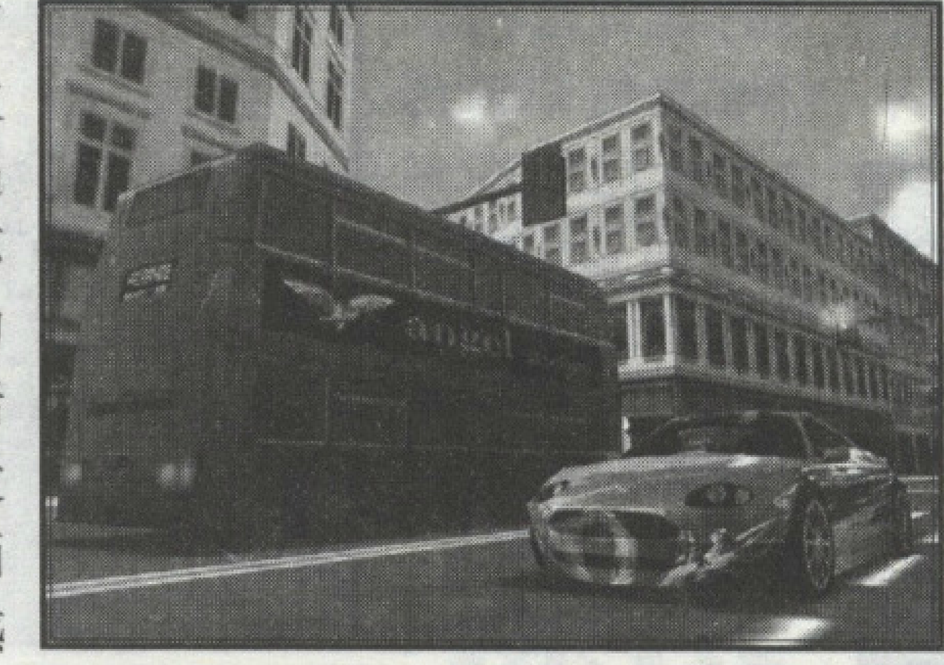


《疯狂都市Ⅱ》移师旧金山和伦敦，游戏地图参照伦敦和旧金山的实际地图设计，完全真实。整个都市都是你的赛道，都是你的表演场所。在伦敦你将见到许多名胜，如白金汉宫、海德公园、大理石拱门等等；在旧金山，你要在闹市区驾车疾驰并且避开公共电车。市民中心、渔人码头、金门大桥都是你大显身手的舞台。在《疯狂都市》里开发小组展示了美丽的芝加哥，其实1代的芝加哥只相当于2代中伦敦或旧金山的一小部分，可想而知在《疯狂都市Ⅱ》里的游戏地图有多大了。伦敦和旧金山固然很美，可是2代中没有保留芝加哥的地图部分实在可惜，至少也应该可以编辑输入1代的地图，这样才能确保系列产品的延续性。而这种延续性体现在车上，游戏中众多的车型、车身颜色令人眼花缭乱，也是吸引玩家反复玩的因素之一。游戏中提供了许多著名跑车供你驾驶，但是并不推荐使用它们。我们已经在数不清的赛车游戏中，见过了数不清的跑车，也是换个口味的时候了（用那么名贵的跑车进行疯狂碰撞也实在糟踏了）。游戏还提供了一些别出心裁的车型，很适合游戏本身：双层巴士、经典的迷你Cooper、大众汽车公司出品的甲壳虫汽车和RSi Beetle（分别为越野用与竞赛用）、救火车、奥迪TT和Aston Martin DB-7。所有的车辆将包括更多的损坏造型，无论是飞离的零件、破裂的车窗以及变形的轮胎等等。而不同的车辆也将有它们各自的行驶速度、加速度、动力和级别。用这些平时常见的车辆进行飙车，是不是很贴近生活呢？更何况，游戏中强大的物理引擎可以充分发挥各种车辆不同的特性，不同的环境状况你应该选择不同的车辆。比如在雪天你应该选择四轮驱动车，在晴天可以选一辆跑车，在交通拥挤的时候就是重型机车出动的时候了，如果有坦克的话……按照开发小组的思维方式，相信在3代就可能会出现。

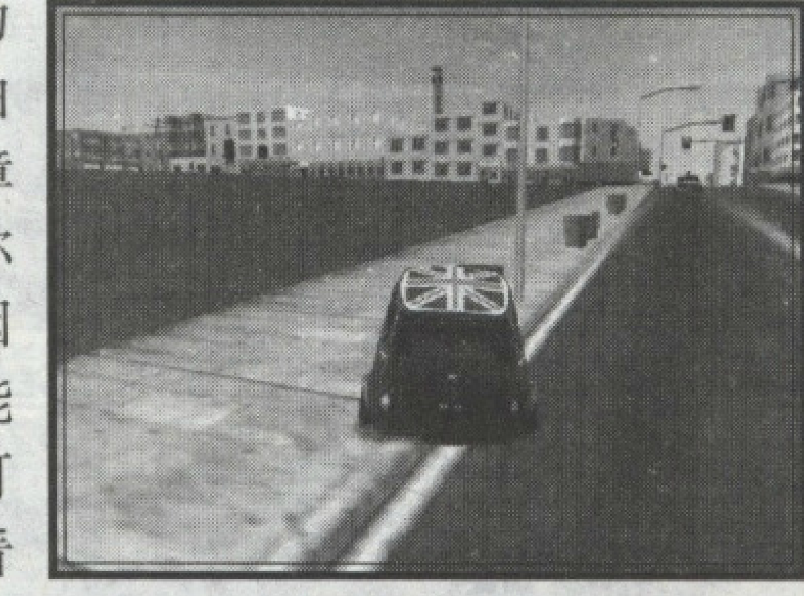


自由度始终是《疯狂都市Ⅱ》强调的，开发小组保证你不会两次碰到一模一样的道路状况设置，因为有许许多多不同的交通

堵塞和意外事故，通过游戏的变数系统随机发生，更何况还有昼夜与天气变化。每一次经过拐角处时你遇到的事件都截然不同，这里所说的“事件”也包括“什么都没发生”，当你使用画面回放就会完全感受到了。你还可以设定城市的拥挤度，比如说你喜欢空旷，那就把拥挤度设置为最小，这样整个伦敦或者旧金山将变成一座空城，你可以尽情地在里面驰骋。但是我想大部分人还是喜欢暴力狂飙吧，那就把拥挤度设置为最大吧，你将在拥挤不堪的人流和车流中横行，不过不要担心，城市中的行人是很灵活的，你不会“撞死”任何人。城市里的各个建筑物都做得很逼真，有点接近那款经典DC游戏《疯狂TAXI》了，美丽的金门大桥、雾气茫茫的伦敦古道，就算是欣赏风景也是一种享受，毕竟这两个城市是以风景独特而著称的。不过如果你是飙车狂的话，可就顾不上这些美丽风景了。你可以在街上任意行驶，找几条黑暗的小巷，穿过商场，再冲进美丽的城市公园。你可以在游戏中找到几乎无限的路线供你行驶，但你要密切注意警察的动向，如果你在他们的视野里触犯了任何交通规则，他们将会来追赶你并努力把你挤到马路旁边。在白天，警察会摆出各种路障来阻挡你的路线，但是你可以抄小路、走捷径，因为在这个游戏中每一条能看到的路都能穿越。你可以撞击某个邮筒（还会看见信件飞出来）、停车计时器、树木、路标，所有这些物体将都真实地表现被撞的情形。如果你在道路上狂奔时正值交通的高峰期，那么冲上人行道是你最好的选择。当然，如果你乐意的话也可以在夜间悠闲自得地行驶在车流稀少的公路上……游戏中单人游戏模式和多人游戏模式，都包含了数百个不同的路线、不同的天气变化、不可预知的交通状况，还有讨厌的警察给你制造麻烦，使你的飞车之路充满了乐趣。这就是《疯狂都市Ⅱ》的魅力所在，没有规则，没有限制，没有压力，一切后果都是你自己所造成的。







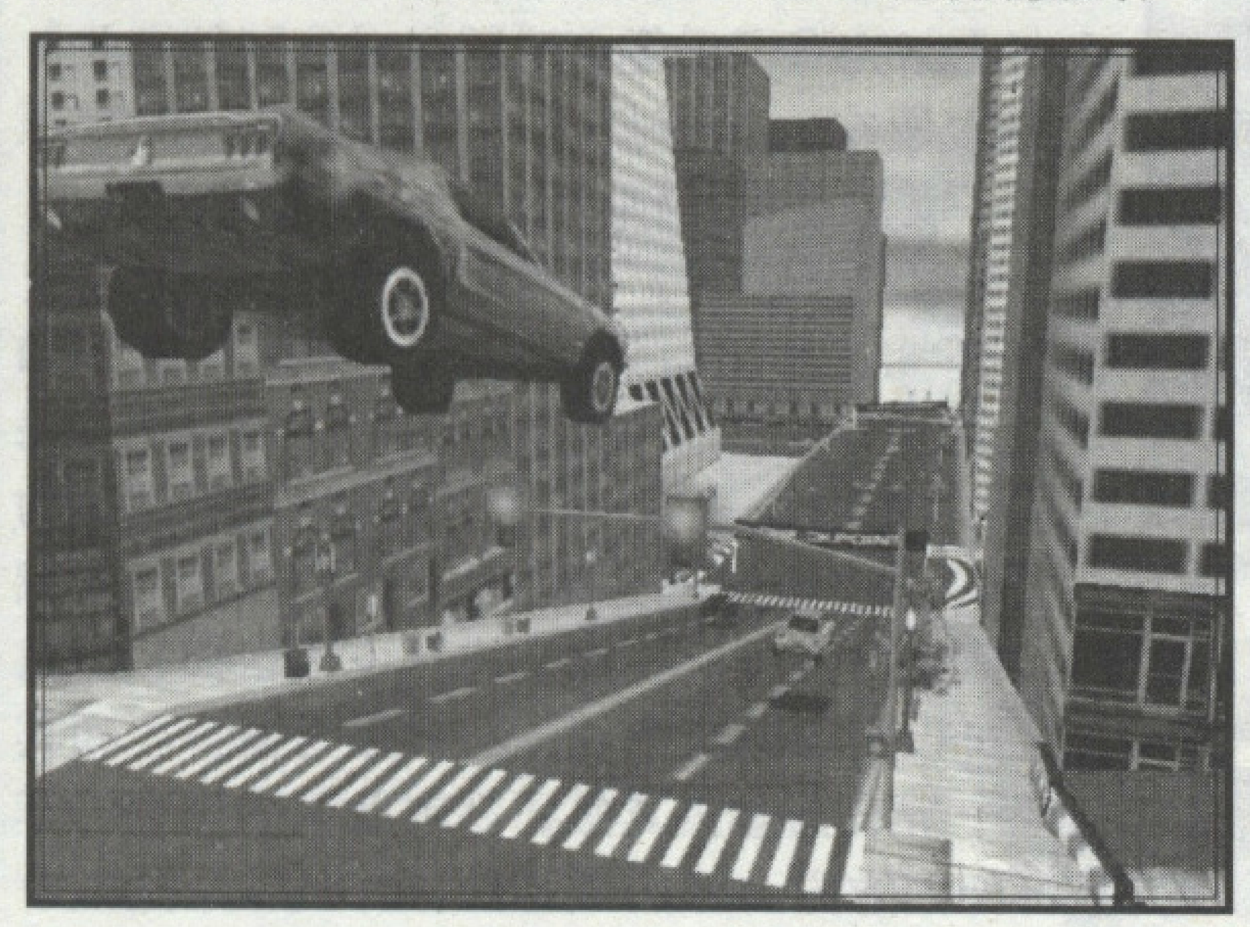
《疯狂都市Ⅱ》的画面已经相当出色了，但是还无法和街机游戏的画面相比，就是和《极品飞车——保时捷之旅》（Need for Speed: Porsche Unleashed）比较也有点差距。游戏中的跑车缺乏真实感，在多边形的运用上明显偷工减料，而且可以注意到一些细节描写也很粗糙，当然开发小组可以用照顾玩家硬件配置作为借口。和其他同类赛车游戏相似，《疯狂都市Ⅱ》中出现的车辆都显得四四方方、呆头呆脑的，并且在某些细节方面还不平衡。开发小组认为当屏幕上同时出现很多车辆时，玩家忙于驾车避让不会太在意那些细节。但我的看法正好相反，只有这样的情况下才能显示设计者的技术水平，当看到那些车辆互相叠加、贴图错位时，不得不承认开发小组的技术还有待提高。《疯狂都市Ⅱ》只支持16位色显示，而不采用越来越普及的32位色，不管开发小组是出于何种考虑，我觉得很高兴，因为我的VOODOO3只支持16位色……



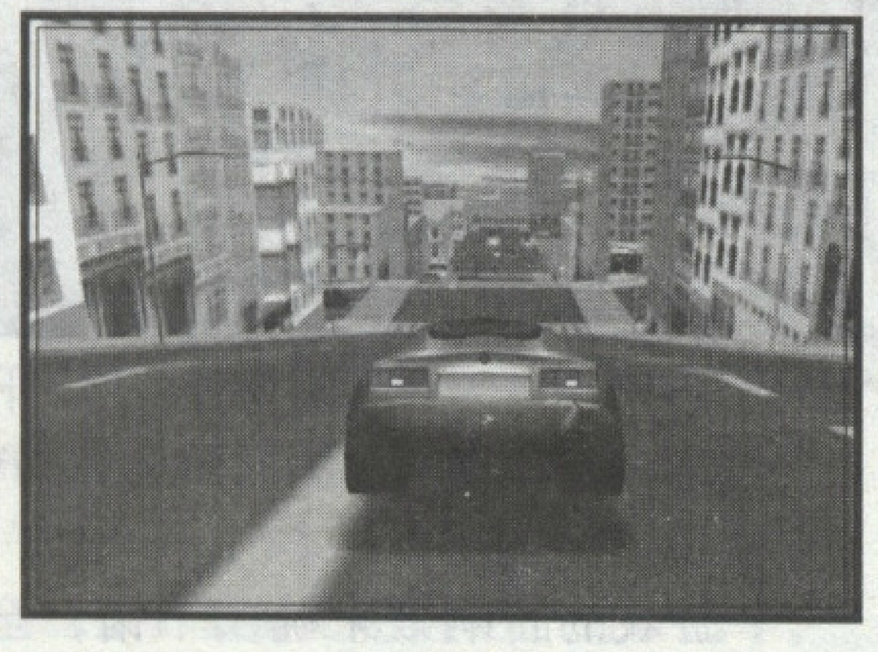
游戏的音响效果确实不错，至少和1代一样出色，有许多背景音效，比如：行人受惊后的尖叫声、其他司机愤怒的吼骂、大都市特有的喧闹嘈杂，这一切都很好地融入了游戏过程。当你进入隧道，发出的声音就会带有很大的回声。在游戏中你经常会听到一些令人忍俊不禁的叫骂声，尤其是带有明显的伦敦或旧金山口音，当然这些只是一些点缀而已，不会影响你的比赛结果，也不会提高游戏性。

《疯狂都市Ⅱ》的游戏模式确实是有点异想天开，甚至还加入了一种名为“CRASH COURSE”的训练模式，你将自己选择在2所不同的学校学习不同的驾驶技术。其实简直就是学习暴力驾驶，建议玩家只能在电脑上使用学到的“技术”。在学校里，

你将学习如何有效地撞车、有效地制造事故，以及各种飙车技巧等等。学成归来，作为飙车高手的你将可以选择以下的几种模式：Cruise（自由模式）：

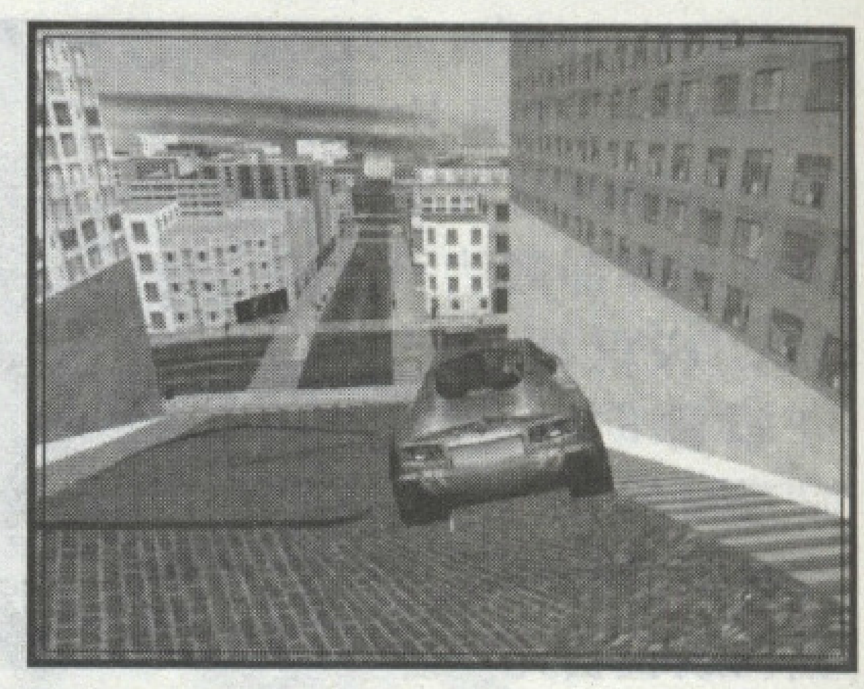


随便你用什么速度去探索这个城市的每条小巷；Checkpoint Races（检查站模式）：在敌人要打击你之前，你无论采取什么方式、哪条道路去找到一大批的检查站。在单人模式里，敌人的AI是不同的路线采取不同的速度，你大可想想办法来以智取胜；Blitz Races（闪电战）：在规定的时间内到达终点，注意不可预知的交通情况，包括因雨雪引起的湿滑路面，还有蜂拥而来的警察都是不小的麻烦；Circuit Races（巡航模式）：驾车通过城市的道路，可以去寻找1个街道引出来的其它隐藏捷径；Cops and Robbers（警察与小偷，仅支持多人游戏）：

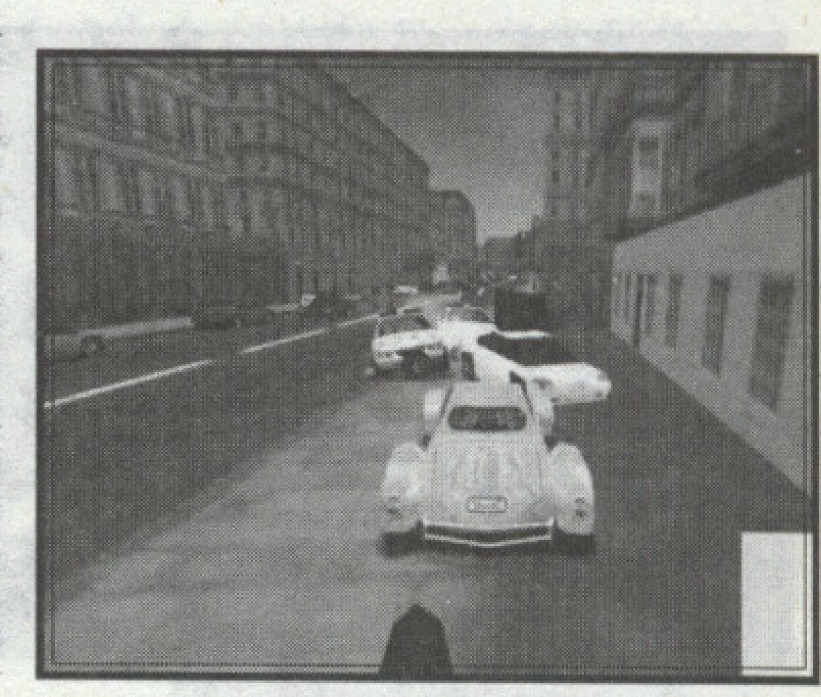


你可以自行定制游戏方式来考虑如何将得到的金子带走，而你的敌人却要千方百计地想夺走你的金子而不断地撞击你。警察一方找到黄金就把它送回到银行，而强盗一方找到黄金则把它送到自己的据点，最后哪方拥有的黄金数量最多，哪方就赢得比赛的胜利。当然，你选择任何一方只是形式上的不同，没有实际的区别。

《疯狂都市Ⅱ》并非专业的赛车模拟游戏，因此支持所有键盘、摇杆、手柄、驾驶仪，但是要得到最佳游戏感受还是建议使用力回馈驾驶仪。我使用的微软Sidewinder力回馈驾驶仪感觉很好，使用默认设置就能得心应手地驾驶了，车身的起伏、路面的坑坑洼洼、与其他车辆的碰撞能够即刻传回我的手中，仿佛真的处于那种惊险刺激的飚车环境之下。



在赛车游戏越来越风行的今天，游戏开发商也在积极思考、不断创造出各种各样设计新颖的游戏，不过其本质还是赛车类的。先不去深究为何国外会有那么多赛车类游戏（可能是国外车太多的缘故），我还是为他们的创意感到折服。抛开那些经典的《极品飞车》系列、《拿斯卡》系列不说，如果单从游戏的创意来看，就可以发现很多独辟蹊径的设计：如前些时候描述快递公司的《城市速递》，在赛车的同时加入了策略性；满足暴力倾向者的《暴力摩托》，追求的是暴力和血腥；配合科幻巨著的《星球大战——急速飞车》，展现的是那些梦幻中的太空飞行器……而这款《疯狂都市Ⅱ》也绝对是独具匠心的，这种另类的表现方式在国内别说是做，恐怕连想都不敢想——至少是不可能通过国家审批的，因为牵涉到意识形态和社会道德等等方面。



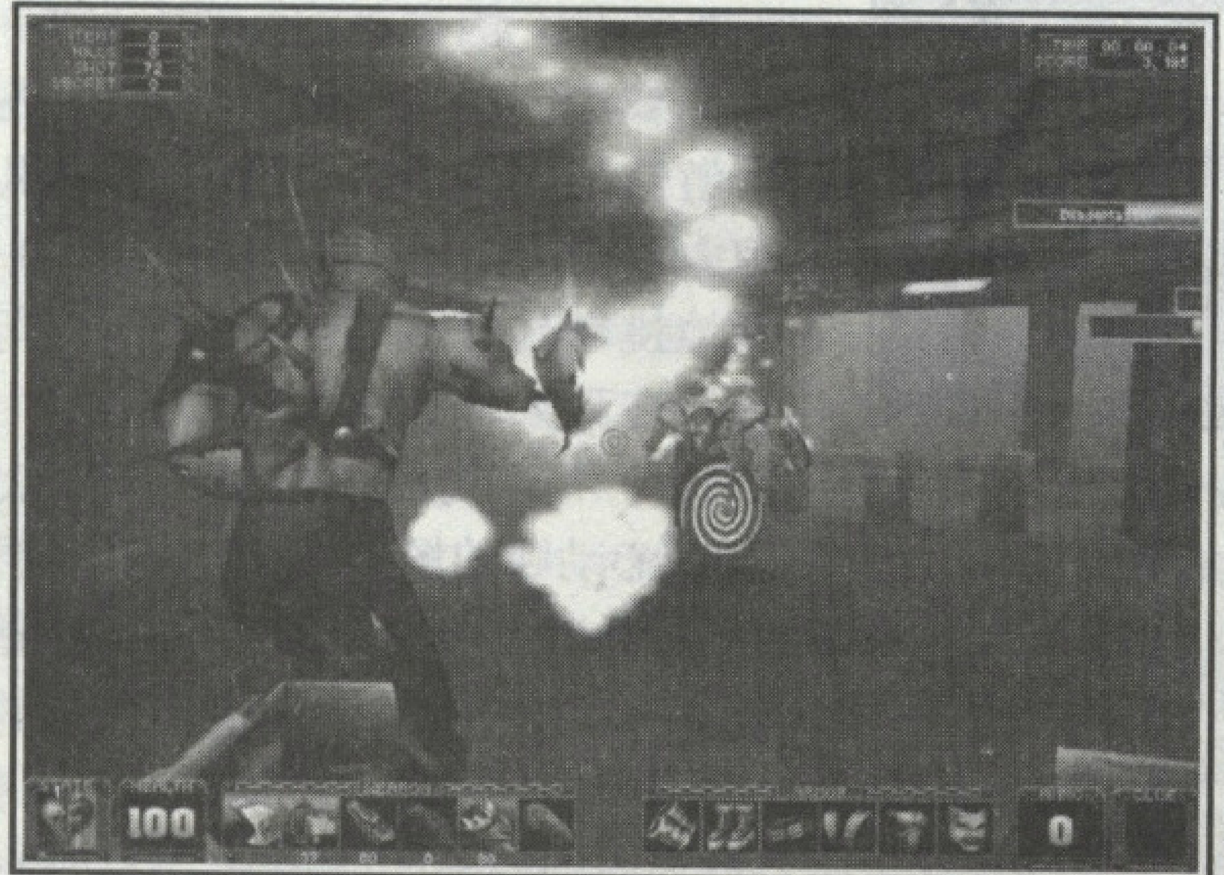


变态马戏团 噩梦男孩

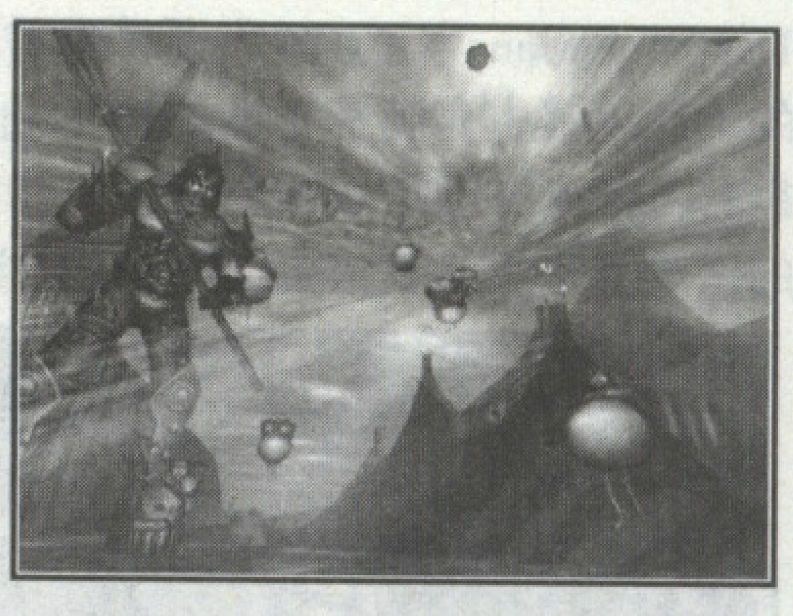
KISS: Psycho Circus The Nightmare Child

游侠创作室
HAPIII & JANET

如今的电脑游戏离不开音乐，许多大游戏公司都聘请专业乐队为自己的游戏配乐，而以乐队为题材制作游戏就不大听说了。印象中也就记得95年时曾经有1个以“Aerosmith”乐队成员为游戏人物开发的游戏，好像叫《X地带》，是类似《VR战警》的射击游戏。当时还宣称能支持“PC专用光线枪”，后来也没见过这个游戏上市的信息，至于那把“PC专用光线枪”也不了了之了。现在Third Law Interactive公司将许多20世纪70年代的神秘主义和“KISS”乐队的摇滚乐混合成了1个很古怪的游戏：《变态马戏团——噩梦男孩》（KISS: Psycho Circus The Nightmare Child）。什么？你没有听说过Third Law Interactive公司？这也太……正常了：）因为这本来就是一个从“离子风暴”（Ion Storm）公司脱离出来的默默无闻的小公司，这个游戏是他们的首部作品，在去年的E3大展上广受好评。记得我还是孩子的时候看的那些关于“KISS”乐队的影片，就算没有那些很棒的摇滚乐，那也是一些很不错的关于4个城市流浪英雄的影片，他们都具备非凡的力量。你准备好摇滚了吗？蠢蠢欲动了？你肯定会以为游戏中充

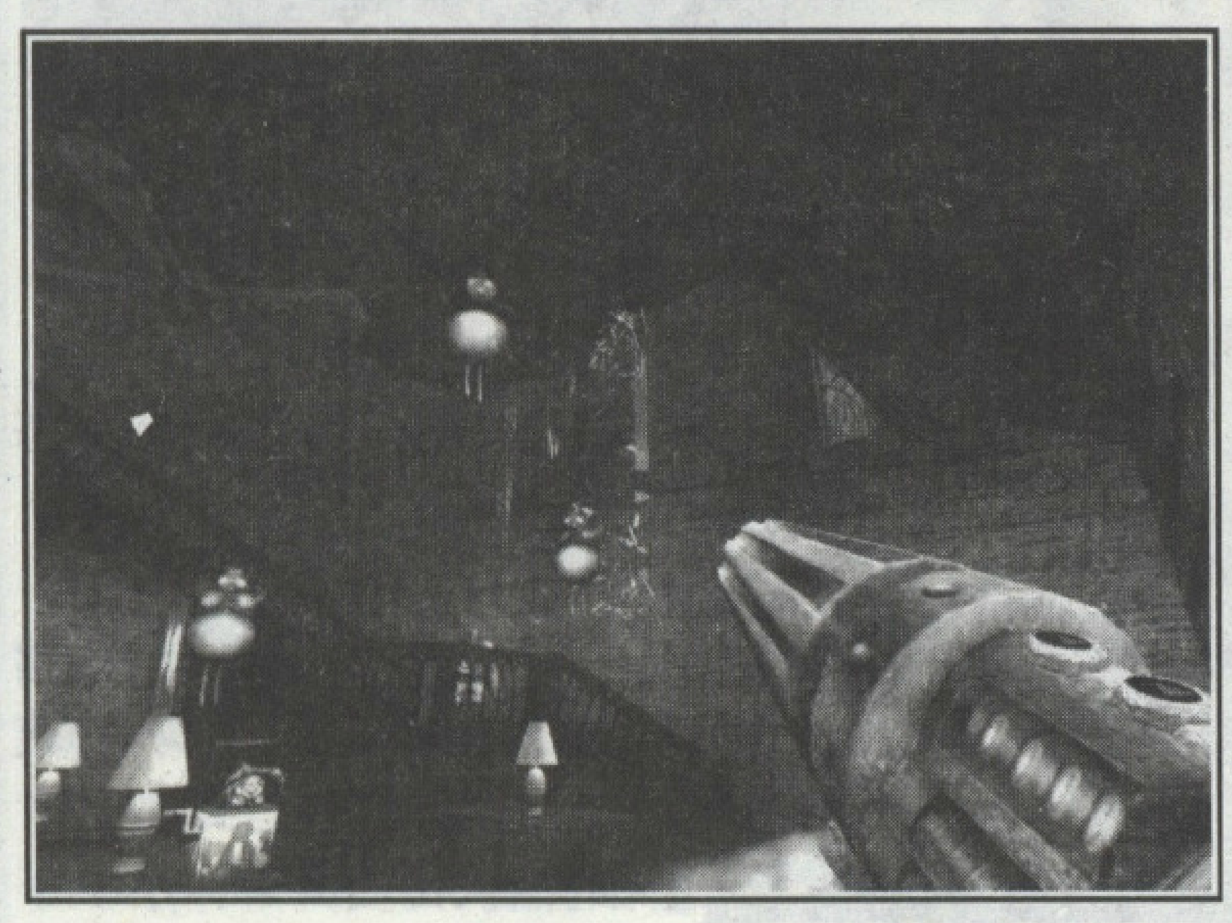


满了摇滚的成分，很抱歉，在《变态马戏团——噩梦男孩》里，你可能会失望。或许你可以摇摆，甚至可以轻轻地前后晃动，但在这个游戏里的的确确没有摇滚的成分。不过，这里牵涉到一个问题，那就是摇滚究竟是什么。有人说就是那种疯狂的、歇斯底里的歌曲，有人说是一种生活方式，也有人说是一种人生态度……不管怎么说，开发小组把“KISS”乐队的风格融入游戏之中，让你可以整晚听着“KISS”的音乐玩《变态马戏团——噩梦男孩》。



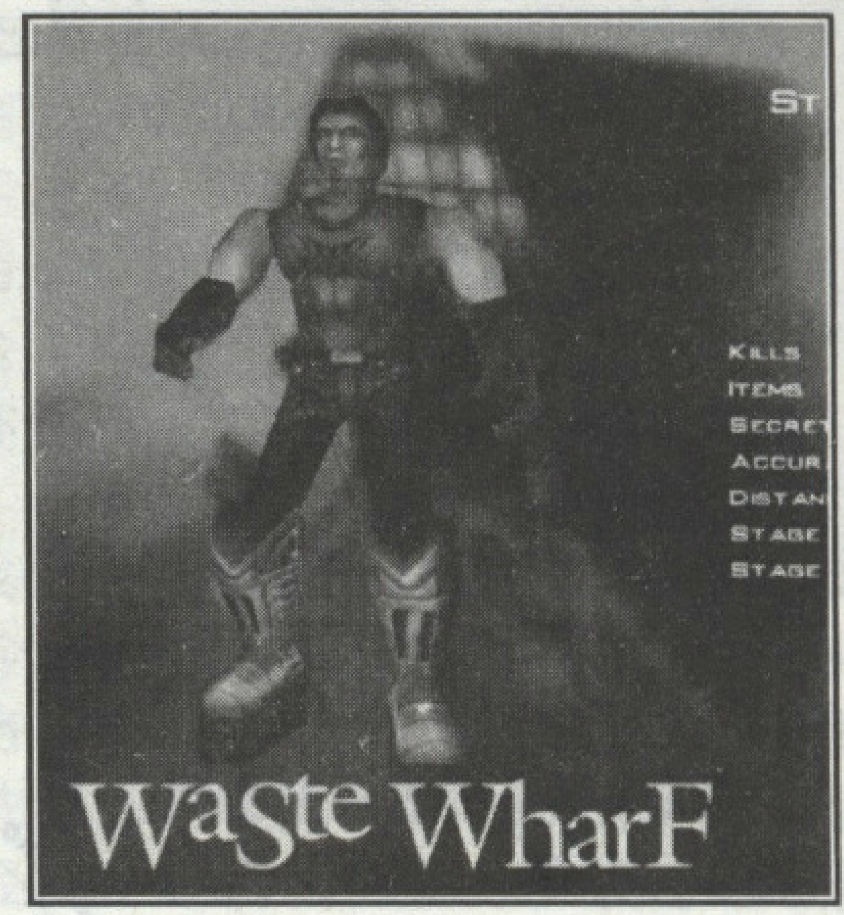
游戏故事是这样的：“KISS”的成员其实是曾穿越过多维空间世界的半神族人，但他们被已死去多时的敌人出卖并解开了一个古代的诅咒。因为诅咒的解除，1个被称为噩梦男孩（Nightmare Child）的生物被孕育，他的诞生会以自己的可怕幻想去扭曲整个宇宙，带来宇宙的毁灭，那就是世界末日了。要阻止这一切，“KISS”必须回到他们的世界。在游戏开始，玩家就必须从“KISS”的传奇人物Gene Simmons、Ace Frehley、Peter Crissh和Paul Stanley中挑选1个作为自己扮演的角色，为了阻止噩梦男孩降生在这个宇宙中，你必须集合4位半神族人的力量，他们分别是狡诈的兽王、摄取灵魂的星熊、无所不知的智者、愤怒的恶魔，其实就是按照“KISS”的4位成员设计的。听上去好像很容易？错，要得到这些力量你必须分别去4位半神族人所在的王国——火之国度、水之国度、土之国度、气之国度，收集那些赋予他们特殊力量的物品。当你完成了这些，你就拥有了半神族人的力量，然后准备去迎接下一个挑战。你可以打乱顺序玩游戏，但如果你跟随故事线索，就得从Paul Stanley开始，进入水之国度的星熊。游戏中的许多世界都是以Todd McFarlane有关“KISS”的漫画书为基础设计的，熟悉那些漫画的玩家会情不自禁地欢呼：“啊，我知道这里……那里也是！”。

《变态马戏团——噩梦男孩》的故事情节是根据Todd McFarlane以“KISS”乐队为原型的同名漫画改编的，所以其中充满了厚重的神秘主义气息。噩梦男孩靠着古怪变态的马戏团和怪物威胁着整个宇宙，玩家的任务就是通过收集史前的一些神器、来自“KISS”



的力量以及1件古老的披风——“KISS”的演出服来获得独一无二的能力，阻止噩梦男孩的出生，拯救宇宙（这回可不仅仅是拯救地球了）。游戏的场景就象开发小组所说的，都是大家熟悉的地方，从地铁到巨型的户外马戏团……都会扭曲，让人感到邪恶和不安。游戏的每一关都会是很真实的恶梦，每关都会有一个马戏主题作为背景。同样，敌人也反映了这种扭曲，有些肥大，有些瘦弱，有些有着长长的如剃刀般的爪子……都是奇形怪状的。游戏中的每个世界都很奇特：星熊统治的水之国度是潮湿多雾的世界，玩家周围的一切都在滴着水珠；智者所在的气之国度是个空中到处悬浮着巨石的岛屿，在那里存在特殊的“气”，能托起任何东西；恶魔居住的火之国度是地下世界，到处流淌着灼热的熔岩，喷发出可怕的火焰；我最喜爱的是兽王统治的土之国度，那是一个被自然界夺走了文明的绿色世界，在那里能够看到丛林中一些曾经有过文明的废墟。

无论选择扮演哪个角色都要逐渐赢得武器装备，使你从每关进入新的世界，或者增加你整体的力量和健康。为了和这么多恶魔进行殊死搏斗，你必须有一些顺手的兵器，游戏中每种武器不仅仅提供给你战斗能力，还能提升你其他一些技能。最初能得到的武器是铁手套，只有戴上了它，你才能使用半神族人的武器。接着你会找到长统靴，能让你拥有双倍的跳跃能力，而腰带则能让你增加速度。接近游戏结束的时候，你将能得到披风和护肩，披风能提高你所有的击打值；护肩能提高你的攻击力，使你能在混战中生存下来。最后1件你必须找到的道具是面具，这是半神族人终极力量的象征。得到所有的武器包括面具，你就成为1个战斗机器，有特殊而无可匹敌的力量去痛击你的敌人，当然每个角色还有自己特有的武器。



《变态马戏团——噩梦男孩》不是《半死不活》（Half-Life），也不想去模仿，这是1个强调疯狂射击的血腥暴力游戏。开发小组设计了大量的怪物和恶魔——扭曲的马戏团小丑、举着火把的自行车特技表演者、手臂上装有大炮的大力士、丑陋恶心的巨虫、面目狰狞挥舞利爪的怪兽……游戏最大的特色之一就是屏幕上出现的各种各样的敌人。开发小组夸张地声称每转过1个拐角都能看到一些新的东西。尽管能看出Third Law Interactive的信心和实力，但是我发现当每个角色分别潜入他们自己的王国，感觉遇到的敌人都非常相似，虽然每个国度都有一些罕见的怪物和戏法。当然你会看到比其他射击游戏更多的敌人，有时简直多得惊人。敌人不算厉害，但是一直不断地挑衅你，直到你把它们全部消灭。在敌人蜂拥而至的时候，你的面前还会清晰地闪现出一些怪物的“尊容”，使你感到更紧张。还有一些惊心动魄的场景：你走进1个储藏室，发现有许多敌人正冲碎玻璃天花板逃跑；或者1队烙上纹章的无头生物以惊人的数目包围你……相对于其他射击游戏来说，《变态马戏团——噩梦男孩》最大的创意就是能告诉你周围敌人的健康值，这个特色的妙处在于你可以根据敌人的力量决定是加足火力冲锋还是后退。和其它射击游戏一样，《变态马戏团——噩梦男孩》也需要寻找钥匙和迷宫，但都很简

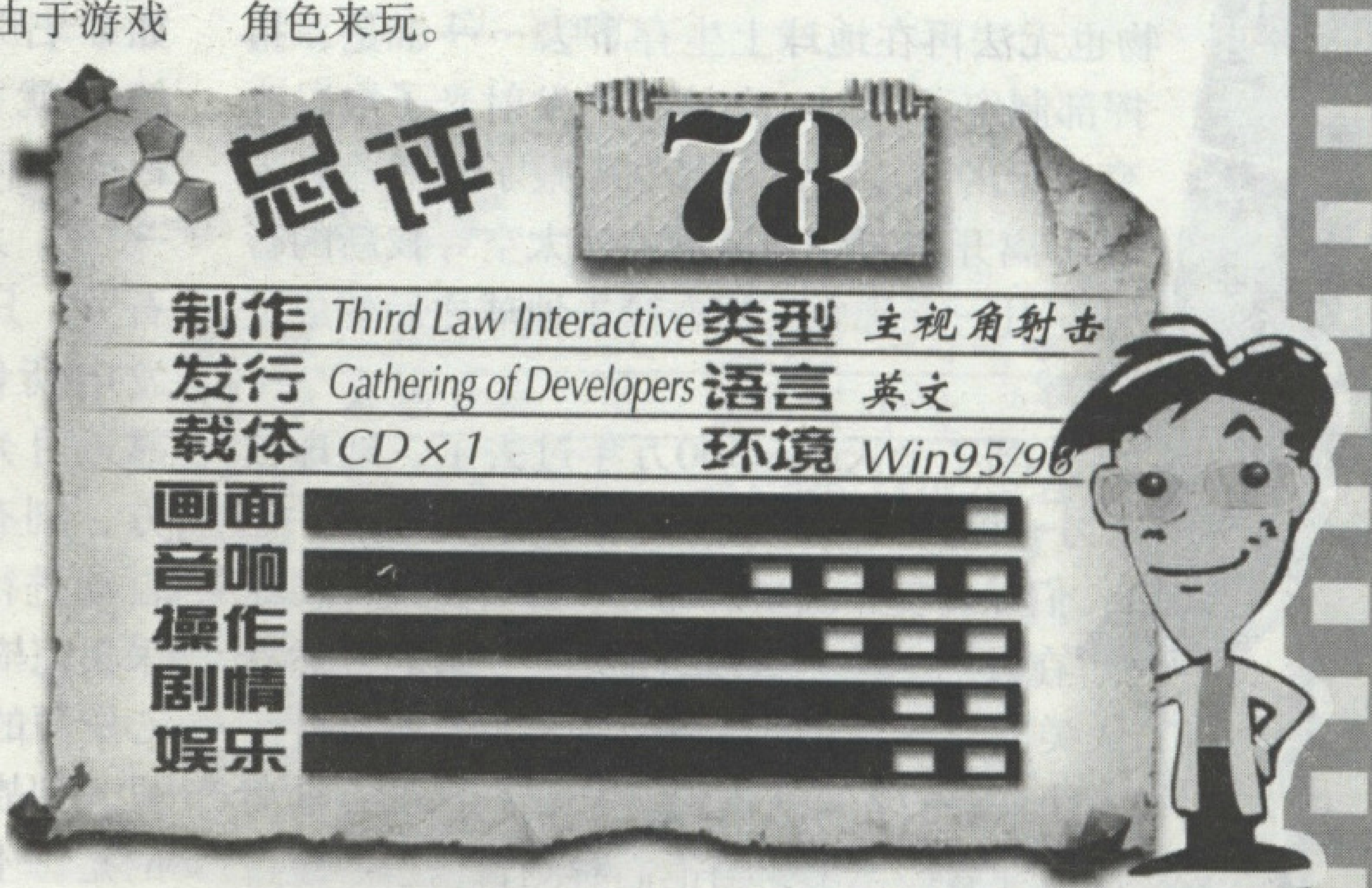
单。事实上，努力得到钥匙（通常能明显看到）比在1张大地图上找到它更花工夫，需要敏捷的身手和无数次尝试。看上去开发小组似乎从自命不凡、不知所云的《大刀》（Daikatana）中学会了一些东西，对常见的传统武器按最受喜爱的标准作了少许改进，看上去新颖而又熟悉。不幸的是，本来这确实比《大刀》的瞎闯瞎撞地发挥创意要好得多，但它却掉进了自己的陷阱中。《变态马戏团——噩梦男孩》加入了许多新的小特色，但是游戏的整体感觉就象是你以前玩过的许多射击游戏一样，毫无新鲜感。

武器系统的表现也很差，从鞭子上的针孔到标准手枪或散弹猎枪的变体，游戏中的每种新武器都会让你感觉到《雷神之槌》的影子。



不幸的是，武器转换的速度令人难以置信的缓慢，象手枪这样的武器要花很长时间去重新装弹。而比较快速的武器在游戏中仍不敌敌人的数量之多，则显得尤其可笑。《变态马戏团——噩梦男孩》中手榴弹的变体很杂乱，没有足够的力量对重要的敌人造成致命的伤害，反而会把你引向死亡和灾难。最令人困惑的还是象喷雾式毒气枪以及火箭发射器——大约1分钟左右敌人就能从毒雾中恢复过来，而火箭发射器则使你对目标作任何攻击似乎都需要准确地瞄准。这一切听上去似乎有些吹毛求疵，但这是射击游戏的关键部分，如果武器系统设计得很糟糕会严重影响游戏性。由于游戏几乎完全集中在战斗中，你肯定会很忙碌——但有时游戏设计也集中在其他一切事情的消耗上。让一大串敌人同时来攻击你，是1个大胆的构想，但我不喜欢“趁其不备”，尤其是想象不到从哪里会出现袭击。有时候怪物会很难打倒，但后来在游戏中它又能被轻易杀死，不得不承认这种设计很拙劣，包括一些怪物在经过某个地点时重复出现，而没有任何情节发展。只要玩过几关以后，你就能总结出破此类车轮大战的方法，就是在即将经过时快速存盘，百试不爽。

《变态马戏团——噩梦男孩》使用的是Monolith公司的LithTech 1.5引擎，为游戏增色不少，2D方面则使用了大比例的手绘画面，色彩鲜艳且十分丰富。为了更好地表现3D效果，开发小组对这个引擎进行了改良，包括：采用了新的Per－vertex模型灯光、光线系统以及物理特性。模拟灯光系统使人物和各种生物变得更加栩栩如生，从而增强了游戏的整体效果；而新的光线系统被运用到游戏的各个细节，从流水效果、闪电到转瞬即逝的子弹以及瞬间闪耀的火花。仅仅从那么多的游戏角色同时出现在屏幕上而不会频繁死机，就可看出3D引擎的巨大威力了。全新的物理特性增强了游戏整体感受的紧迫性和新鲜感——使它玩起来更象《毁灭战士》（Doom）和《雷神之槌》（Quake）。开发小组还发明了1个超速寻路系统，使得人物和各种生物在每关都能迅速地找出正确的路线，不致于迷路。群居生物还可运用这一系统追踪玩家，并试图单凭数量就压倒对手，这种基本的群起而攻之的人工智能所提供的游戏操控正是我们想要实现的；而非群居动物还可以利用更高级别的人工智能使用这一系统，其中1个例子就是Blademaster，为了躲避你的攻击，它可以一跃跳上岩石、盒子或是周围的任何东西。游戏中将出现25种扭曲的场景，12种毁灭性的武器，大量的Boss令你头痛。游戏中可分别扮演“KISS”乐队的4名成员，虽然他们每个人都能随游戏的进展而增加力量和特殊技能，但每人的发展都各异，这会鼓励玩家完成游戏后选另1个角色来玩。





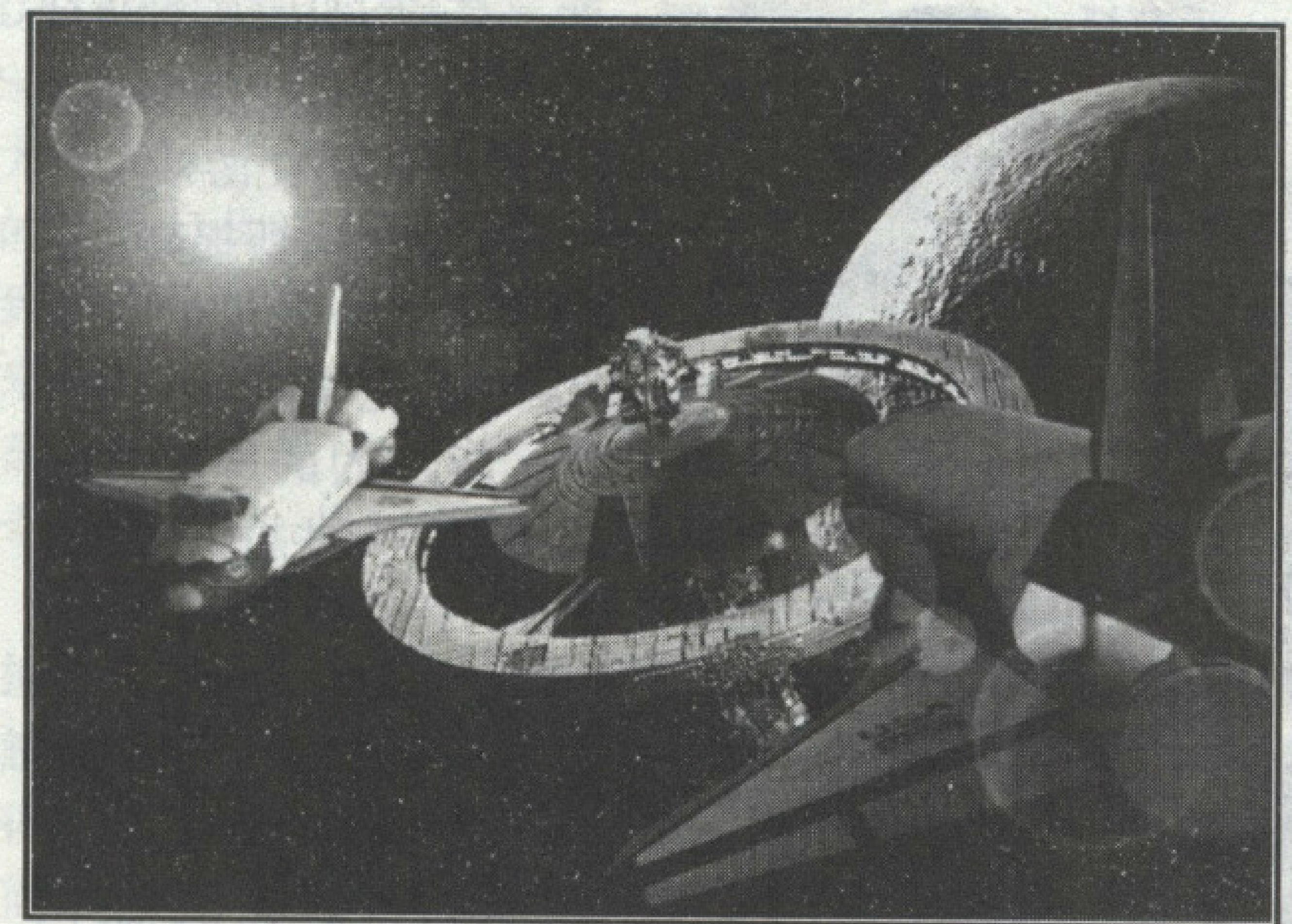
刚刚拿到《捍卫总动员》，心里不禁有点轻视——韩国制作的即时战略游戏？恐怕不够看的吧？谁不知道美国一直盘踞在即时战略游戏的榜首，是游戏业的龙头老大？《星际争霸》等已经成为即时战略游戏的代名词，然而在我玩了《捍卫总动员》这款游戏之后，对它的看法却大大改变了，游戏产业和我国几乎同时起步的韩国如今确实是比我国要进步很多。就即时战略游戏来说，虽然和欧美游戏有一定的差距，但是至少可以为喜爱即时战略游戏的玩家带来一个惊喜！

这款游戏是以地球和月球为背景。故事发生在6,500万年前（一个无月球的时代），当时统治地球的是战斗者民族。在一次不幸的战斗中，战斗者指挥部发现了1颗大小约地球1/100的行星将要撞上地球，到时候大地将变成火海，天空将布满烟尘，地壳将严重变形移位，任何生物也无法再在地球上生存下去……于是，指挥部制定了计划：向该行星发射光子炮以改变行星的轨迹，但是计划失败了，战斗者不得不离开家园，到遥远的外太空寻找新的行星居住。而那颗行星在撞击地球之后变成了月球。

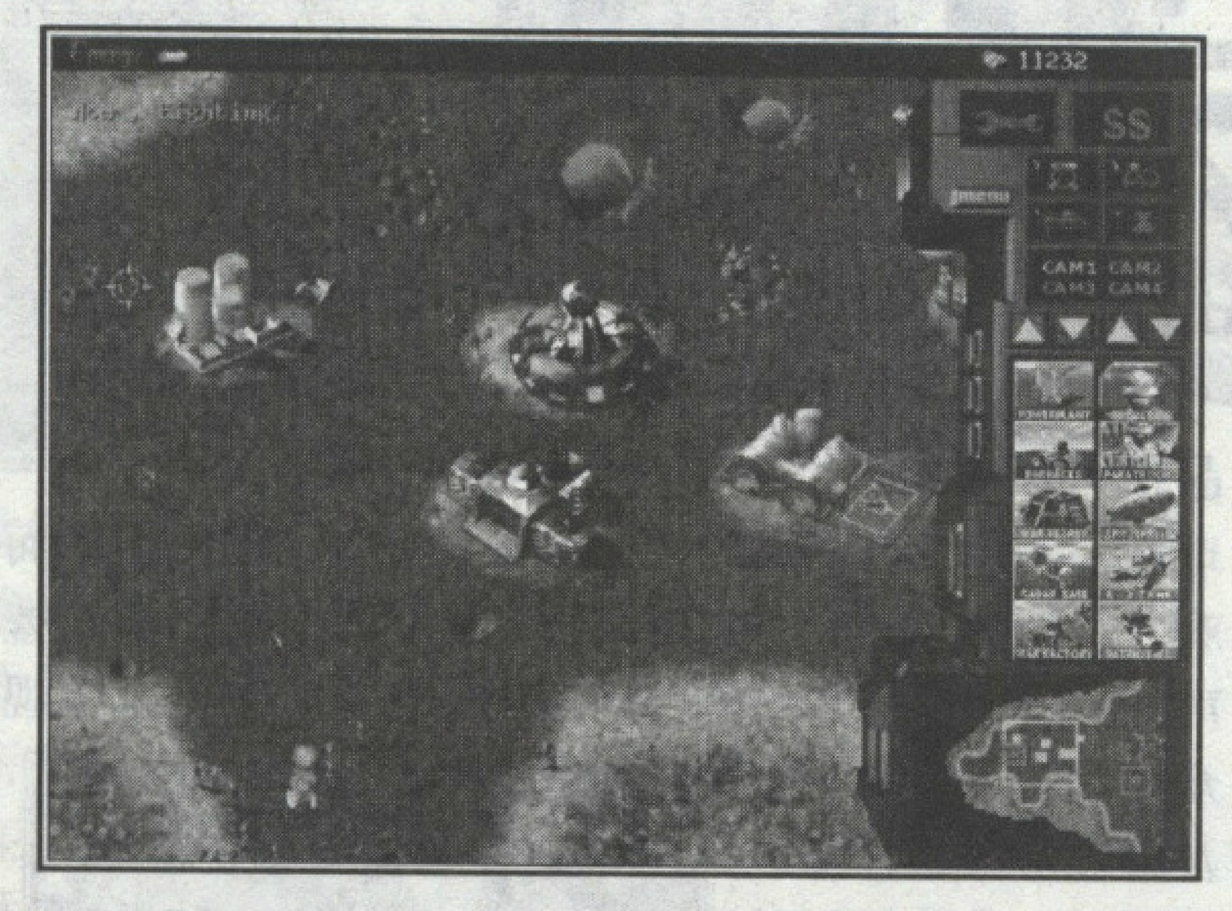
到了今天，6,500万年过去了，地球被另一种新兴起的族群——人类所控制，他们以高科技统治着地球，并且更进一步地在月球上建立自己的都市、工厂。突然有一天，人类的人造探测器赫福望远镜行至木星外围时，被不明来源的光束所击毁。原来，6,500万前离开地球的战斗者回来了！当他们看到自己一心建造的星球现在被一些低文明的地球人类所破坏，对他们来说是不能容忍的耻辱，他们将要抢回原属于他们的星球，并且提出“得不到就摧毁”的口号。于是两军正式开战了。

《捍卫总动员》之所以吸引人的主要原因之一是游戏的操作界面相当简单，没有繁琐的模式。游戏的进程很简单，模式也与通常的即时战略游戏相同：选择基地、采集资源、建造建筑、开发兵种、投入战斗，我想玩家在玩的时候一定会得心应手，不会感到陌生的。游戏的指令方面有待机、攻击、巡逻和维修等等，而游戏中的兵种众多，海、陆、空的战役，各不相同，都有自己不同的攻击方式，玩家可以自行选择兵种，可玩性很强。这款游戏不象其他游戏有许多的资源可以利用，如矿石木材等等，就只有1种可以利用——“月光石”。只要将发电所修建在靠近月光石的地方，则有采集卡车自动进行，并且在一处采集完毕后自动找到另一处进行采集，完全不用担心资源的问题，玩家在这里只需用心开发兵种全力投入到战斗中即可。另外一个与其他战略游戏不同的是，士兵的人数可以随意增加，当士兵增加到9

个以上的时候，就自动无穷地增加，这样可以在战斗中随时调动人员，十分方便。在建筑物方面，各个建筑物的建造形成环环相扣，有2种不同的建造机器人各司其职，所以很多的建筑都可以同时进



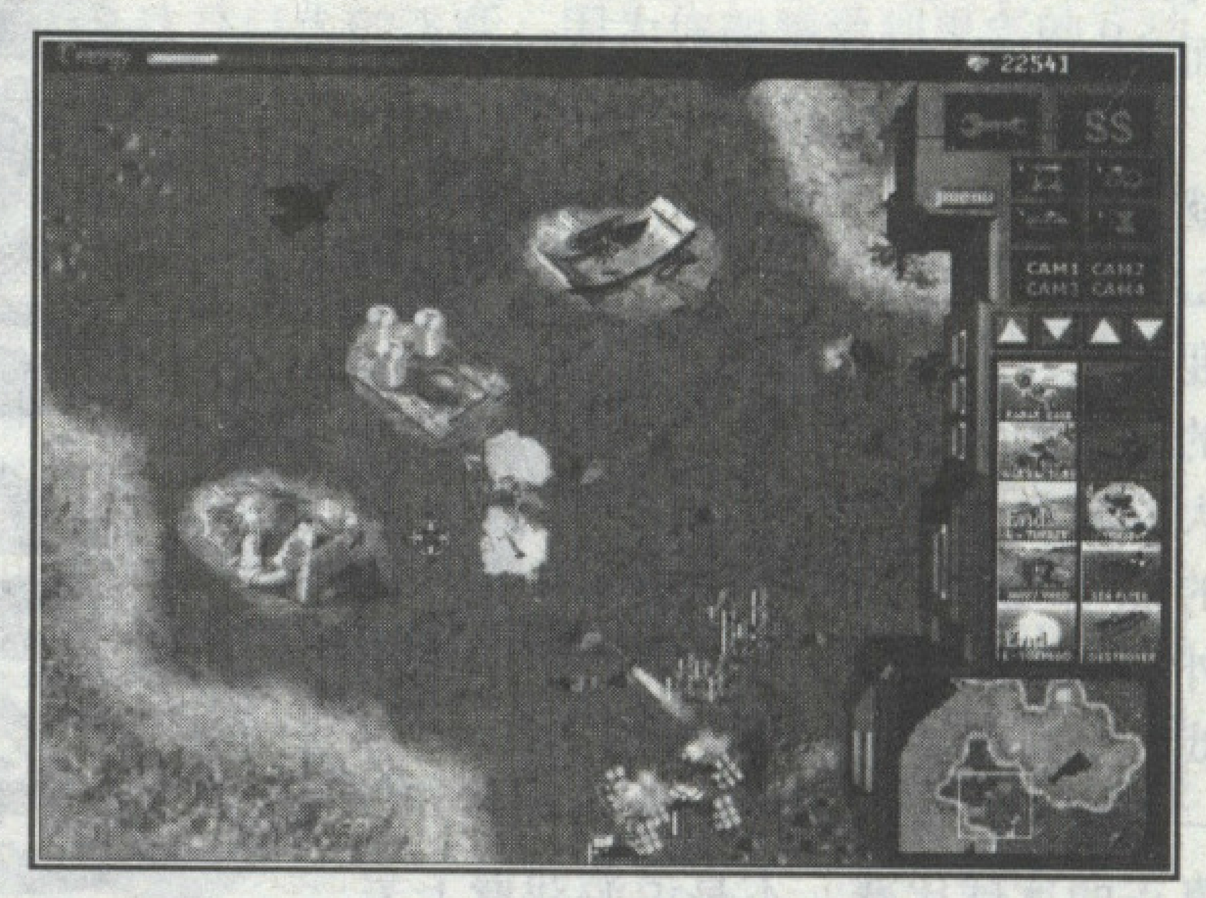
行；另外，地形的变化比较大，有时还需要利用地形的不同来部署军队，这样就大大加强了游戏的耐



玩度和趣味性。再则，开发者在游戏中还有个非常新颖的设计：在主画面上有4个观察窗口，便于在战斗中随意观察地图中其他地方的战况，让人感觉很方便。

游戏提供单人模式和多人模式。在单人模式下，可以任意选择2个种族，你会选择哪方？捍卫家园，还是夺回家园？不管是选择哪方，故事的剧情都有很大的差异。15个关卡考验玩家，即时战略的忠实玩家可以在这里好好地练一下兵了。游戏刚开始的一些关卡比较简单，但是玩家也千万不要掉以轻心。在后面的一些战斗中，海、陆、空同时进行攻击，如何才能赢得战争，做地球的主人？这可是需要下一番工夫的。在多人模式中，最多可以提供8人连线战斗。游戏支持区域网络（IPX）、TCP/IP连线模式和数据机连线（MODEM）。赶快邀请朋友加入战斗，大家一起来体会征服的乐趣吧。

游戏的画面方面，看得出开发公司还是费了很大工夫的。画面色彩鲜艳，地形设计复杂。虽然是2D的画面，在目前3D盛行的游戏中没有什么特别先进的地方，但是总体效果很不错。游戏配乐较好，在激烈的战斗中很能烘托气氛，让人迅速地融入到战斗中，具有自己的特色。感触特别深的地方是在游戏开始的片头，气势宏大、制作精细，场景



设计将游戏的故事充分地表现出来。加上抑扬顿挫的开场白，确实能起到振奋人心的作用。

其实，象《捍卫总动员》所述的故事内容不算很新颖，也没有特别突出的地方，但是战斗激烈，场面壮观，再加上自已独特的风格，构成了一个很有韩国风味的即时战略游戏，喜爱即时战略游戏的玩家不能不一试哦。



冰球2001

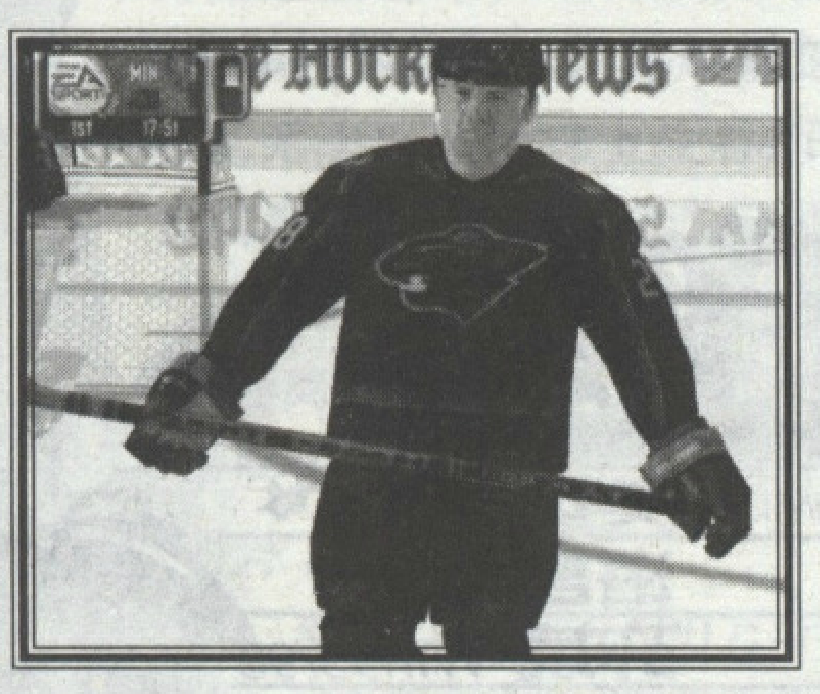
NHL 2001

游侠创作室 HAPIII

虽然最近没什么很成功的体育游戏，但是这种游戏类型总是很流行的，在国内也是这样——"FIFA"、"NBA"、《极品飞车》系列很受欢迎，当然体育游戏对外语要求较低也是很重要的原因。体育游戏的规则和真实比赛没什么两样：走步、越位、3振出局、达阵、1杆进洞……但是游戏性并非那么真实，即便是大受欢迎的"FIFA"系列其游戏性也大受指责。不管是PC体育游戏还是TV体育游戏，每年推出的系列作品都只是机械地增加1个系列号，而《XXX2000》和《XXX99》之间的区别也就只是系列号而已。

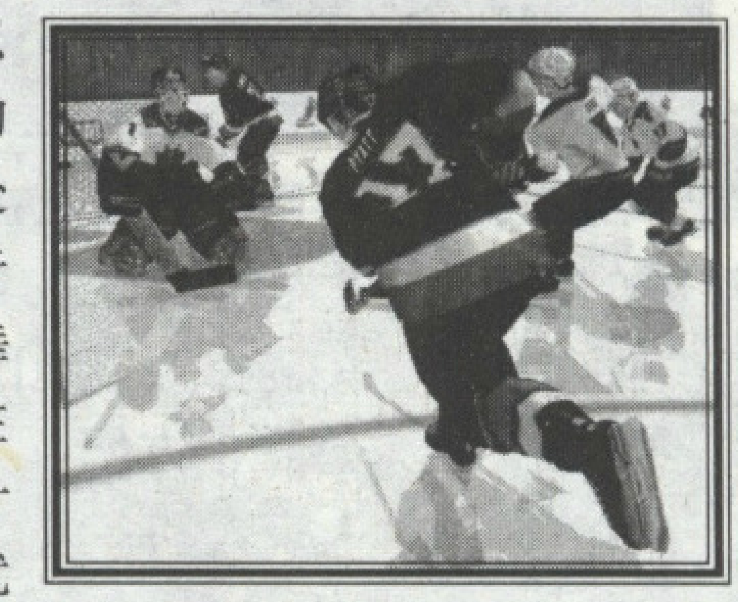
可是《冰球2001》（NHL 2001）就大不一样了，"NHL"系列是EA Sports最受欢迎的系列，每年的作品都取得很大的成功，这次的新作也不例外。安装完游戏，坐到电脑前你不会觉得在玩一个游戏，而就象是在进行一场真正的冰球比赛。不是说游戏看上去象冰球，也不是说有点类似冰球，而是"根本就是冰球"。用肘部挤开对手、用球杆拼命击球、激烈碰撞后大打出手、判罚离场时的无可奈何、聆听进球后的钟声，球场上发生的一切，在游戏中应有尽有。

《冰球2001》是最好的电脑冰球游戏，这不是什么新闻，由于其前作《冰球2000》就很畅销，EA Sports不会那么愚蠢地推出1个令人失望的续作来敷衍众多的爱好者。事实上《冰球2001》实现了所有的先期承诺，绝没有丝毫欺骗爱好者。



游戏的画面非常清晰，色彩亮丽，比以往任何游戏都好。队员们的容貌完全和真人一模一样，甚至能认出自己喜爱的球队中的每位球员。球员的身体全部用3D模型构成，栩栩如生，似乎已经不是用多边形描绘的了。场边的观众和教练员也前所未有的真实，教练员会为每一次严重的判罚和险情大喊大叫，甚至会离开座位用力挥舞拳头来表示不满和抗议（不知道会不会象国内足球教练那样冲进场内殴打裁判）。球员们在比赛间隙会做出一些习惯动作，比如脱下手套抓耳挠腮，或者是替补队员看到进球后从替补席上跃起欢呼，真实比赛场上的一切事情都会在游戏中发生。游戏视角技术有所提高，进球回放会从各个角度交替进行，就象你从电视转播中看到的一样。新加入的"球衣设计"功能是迎合那些想创造自己的梦幻球队的狂热爱好者的，但是"替换自己肖像"的功能会令他们失望，就如同《冰球2000》一样，你输入的人物头像还是会扭曲变形，难道这就是EA所声称的绝对"真实"？

《冰球2001》的音效部分还是保持和系列的其他作品相同的高品质，并且在2个方面有重大改进。首先，球场外的观众有明显的倾向性了，会为主队的进球而欢呼，对客队则会不失时机地喝倒彩或者发出各种嘘声。另外，在比赛中各种声效的配合十分平衡。在观众的欢呼、口哨声以及解说员激情洋溢的解说中，会恰到好处地插入一些背景音乐，同样是激烈的舞曲风格，让你忍不住热血沸腾。这种设计在"NBA"系列中就采用过，给我的感觉非常好，很能调动玩家的情绪，不会对漫长的比赛过程感到厌倦。



EA Sports游戏的"Play－By－Play"功能是其"虚拟体育场"以外的另一大技术。《冰球2001》中的游戏解说比以往任何的体育游戏都强，准确、符合逻辑、智能化。每当进球以后，解说员会绘声绘色地向你分析这个球是如何进的：精彩的传球、果断的射门、多次弹射等等，配合回放镜头来描述进球全过

程。就象观看电视转播，在漫长的比赛当中，解说员会介绍一些球星的资料。我所说的资料可不仅仅是身高、体重、年龄、场上位置那么简单，他会告诉你波士顿熊队的守门员Byron Dafoe出生于英格兰的Sussex，名字是根据英国大诗人Lord Byron而起的。并且你还有可能听到解说员模仿英国口音来朗读Byron的诗句，这都是随机发生的，一种奇妙的感受，尽管听上去仍然有点粗野的感觉。



所有分析都是与当场比赛有关的，无论是球队输掉了或者即将输掉1场比赛的原因，不再是千篇一律的解释了。象球队中最佳射手、犯规次数、射门次数、得分是否靠传球配合等等数据都会成为评价的依据，而以往这些细节只会出现在赛后的字幕显示中。游戏掌握了所有球队的优势和弱点，比如当波士顿熊队进球时，解说员不会特别惊讶和兴奋，因为大力射门得分是他们的特长。每场比赛中的解说词很少会重复，所有句子都分布得很均匀。但是解说员习惯性的喊叫还是会一遍遍地重复，如“漂亮的一击”之类，充分体现了其个性，显得更真实。



《冰球2001》的游戏性是这个系列中最强的，快速灵活的操控首次替代了笨拙缓慢的滑行。控制键可以说是所有体育游戏中最少的了，整个游戏的控制键就只有传球、射门、加速、晃动，非常简单并且还可以自行定义。击球的物理性表现比以前更真实，你会发现大力射门不是最好的选择，多角度的巧射往往更容易破门得分。要想在冰球游戏中大显身手，必须对曲线和碰撞变线有一定概念。《冰球2001》上手很容易，是我玩这个系列以来感觉最容易的1个。以前的游戏中我经常连过人都很困难，好不容易传到门前却怎么都不能破门，而在《冰球2001》里我可以轻易地突破层层防线，妙传骗过守门员轻松得分。不过也别高兴得太早，一旦你选择较高难度等级立刻会觉得很难取胜，你将迎接可能不公平的挑战。

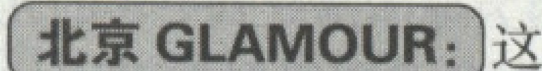
最有趣的是打架功能，这部分的设计无疑是最令人感兴趣的，记得打得最爽的是《冰球97》（在那里还可以用力击球打碎玻璃隔板），但是始终都是打完双双罚下。《冰球2001》则采用了最原始的胜负法则，谁打赢了就可以留在场上，而失败者就只能灰溜溜地被罚出场，这样充分调动了玩家打架斗殴的主观能动性和积极性……

游戏中电脑控制的球员的反应体现了高超的人工智能，这是巨大的飞跃，因为你能感受到更多的互动性。当你带球从球场中央绕到左侧以躲避对手的拦截，你的队友会迅速地从左侧斜插到中央，等待你可能做出的传球。反观《FIFA》中你的队友会形影不离地与你比翼双飞却不知穿插跑动，不能不让我感叹美国人对于冰球的认识之透彻，对冰球游戏制作之认真。但是在这方面还是有点不尽人意，比如裁判的作用不明显，除了捡球、开球还是看不出有什么用；当把教练功能设为自动状态时，在你快速下底的时候却会调整场上队员位置，让我不知所措。幸好这些小瑕疵还没有破坏游戏的整体表现，依然无法否认《冰球2001》的巨大成功。

《冰球2001》更适合那些不会滑冰或者无法参加冰球运动的人，因为他们往往更渴望感受这项迷人的运动。在游戏中他们能实现自己的梦，可以和自己心目中的英雄同场竞技，并且不用害怕输得抬不起头。下一个冰球游戏是《世界冰球大联盟》（National Hockey League），当然前提是你舍得放弃《冰球2001》。



编者的话：《第九深度空间》（Star Trek Deep Space Nine：Dominion Wars）的游戏背景取材于一部在美国极受欢迎的同名电视连续剧，如果是这样，那我们只能可怜老美居然会欣赏剧情如此无聊的电视剧了。我真的对这类国外动作冒险游戏的故事情节快要伤心透了，幸好我们是在互动的电脑游戏中享受身临其境的乐趣，故事情节并没有给我太多的感觉，否则我就真要把它卸载了。



北京 GLAMOUR：这么无聊的故事情节居然还能吸引到不少的玩家，从一个侧面也反映了这个游戏在可玩性方面还是颇有建树的。首先，游戏中可以供玩家选择3个完全不同的角色，而且最重要的是为3个不同的角色设计3种几乎完全不同的冒险历程。虽然不管选用哪个角色最后的目标都是捉住终极Boss，但是每一个关卡中3个角色都有自己不同的任务，而且有不同的出发地点和进展路线，而且每个角色还有两个自己独有的关卡，所以玩家要想最终了解到游戏的全貌就必须分别选择这3个角色进行游戏才行，这样的设计和那些虽然人物不同但是所有的关卡和任务都一样的冒险类游戏相比，确实要吸引人得多。应该承认游戏的制作者们为了游戏的可玩性确实付出了艰辛的劳动。



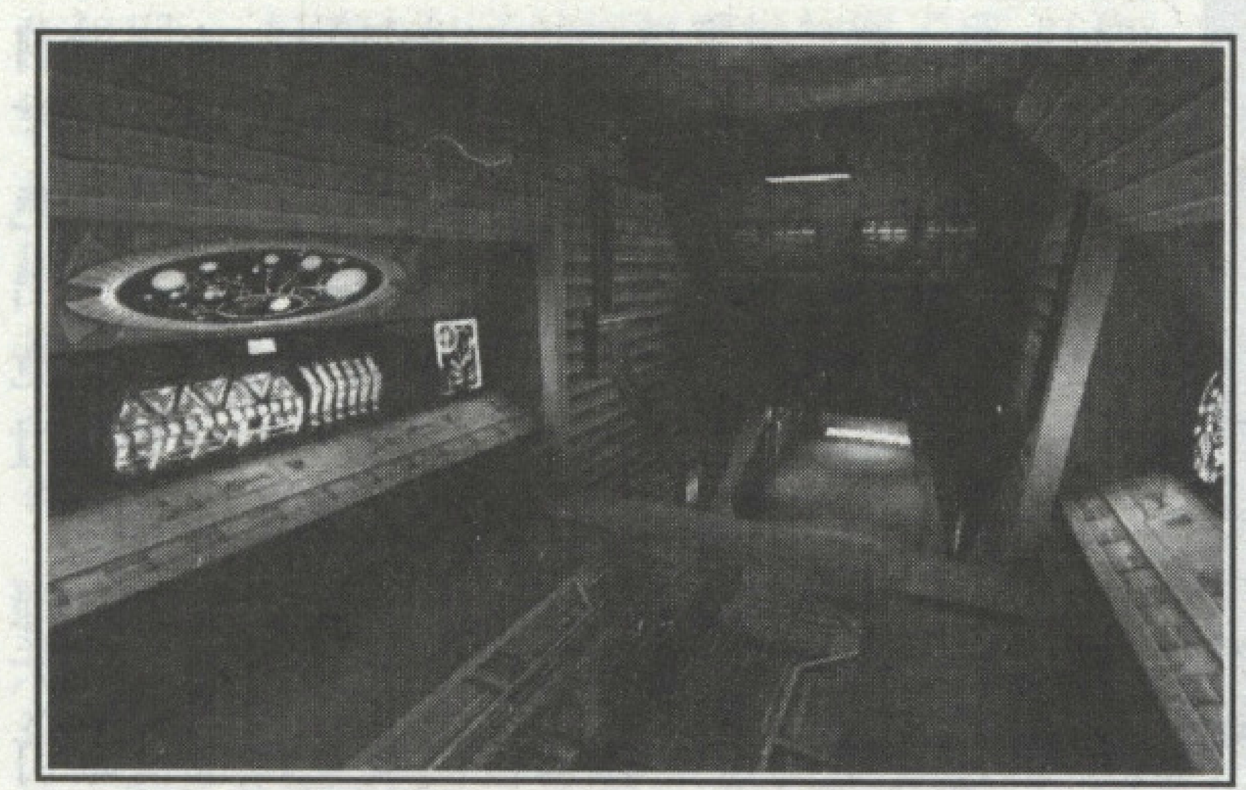
另外，游戏中的3个角色都有自己不同的特点，区别非常明显，而关卡中的任务也明显是针对不同角色特点设计的。Sisko上尉是最平衡的人物，既能够和敌人进行正面对抗，也可以做到一些高难度的动作；可爱的Kira上校则是一个神偷圣手，可以象劳拉一样高飞低走；Klinggon是实力的象征，他所做的唯一事情就是扫清面前出现的敌人。这样的人物设计让我想起了Westwood的《NOX》，Klinggon简直就是战力惊人的战士，而Kira则是那个弱不禁风但却可以使用魔法的魔法师，Sisko当然就是综合了二者部分长处的弓箭手了。好象现在的ARPG或者冒险类游戏都很流行这样的人物互补设计一样，确实给了玩家更为丰富的游戏乐趣。



游戏中体现了高度的互动性，玩家在完成任务的过程中时刻不能忘记与途中遇到的NPC进行交流，这样做的原因，除了可以得到一些特别的物品之外，更重要是因为游戏中有一些任务是必须通过与NPC对话后才能够顺利完成的，比如有一关玩家一定要去找一个NPC来启动空间站的电力开关，然后才能开动通向下一个目的地的电梯。更有意思的是，不管玩家选择的是3个角色中的哪一个，都可以在游戏进行的过程中遇到另外两个人，而且还有机会与他们进行合作。高度的互动性让游戏中随时随地都可能出现让玩家意想不到的情况，增加了悬念感。

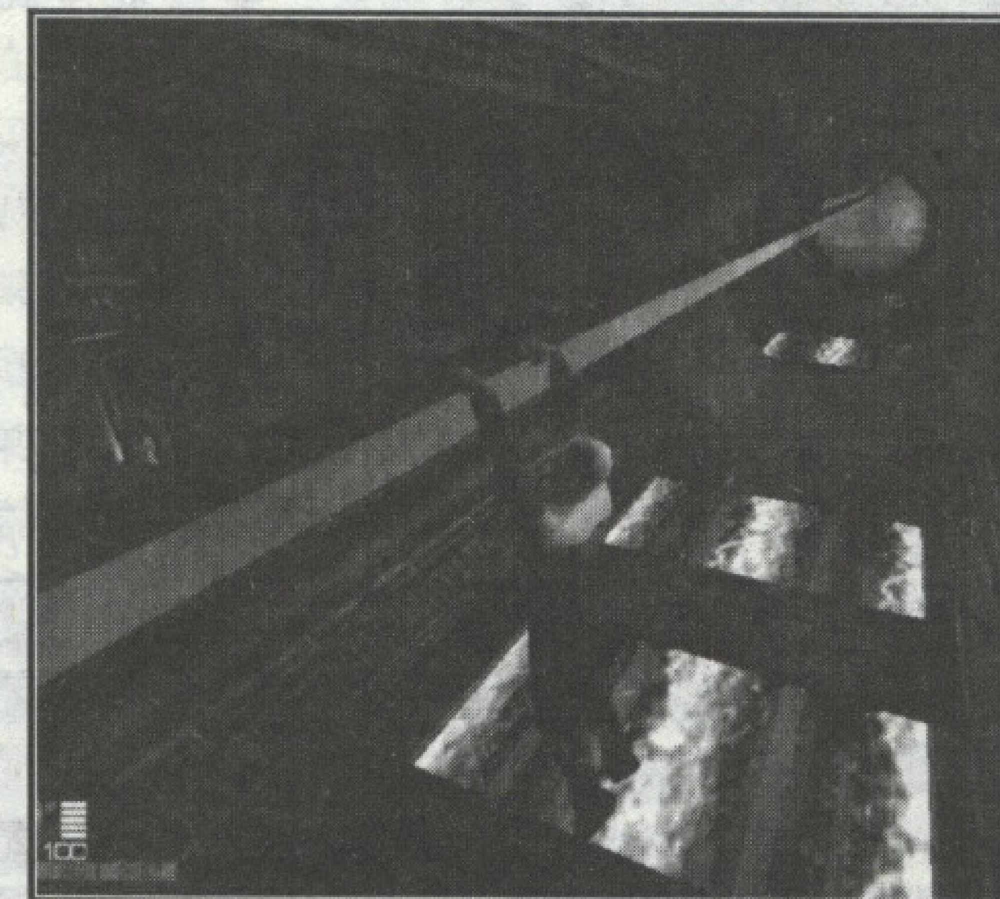
《第九深度空间》采用了《虚幻》的图形引擎，3D图形的效果做得很出色。游戏在第三人称视角下进行，让玩家可以看到许多精彩的动作设计，其中给人印象最深的当然是Kira

的动作啦！游戏中的12个关卡有三分之一将场景放在了空间站中进行，其它场景如冰原、丛林等都设计得很有韵味。总之图像是游戏中比较让人满意的因素之一吧。



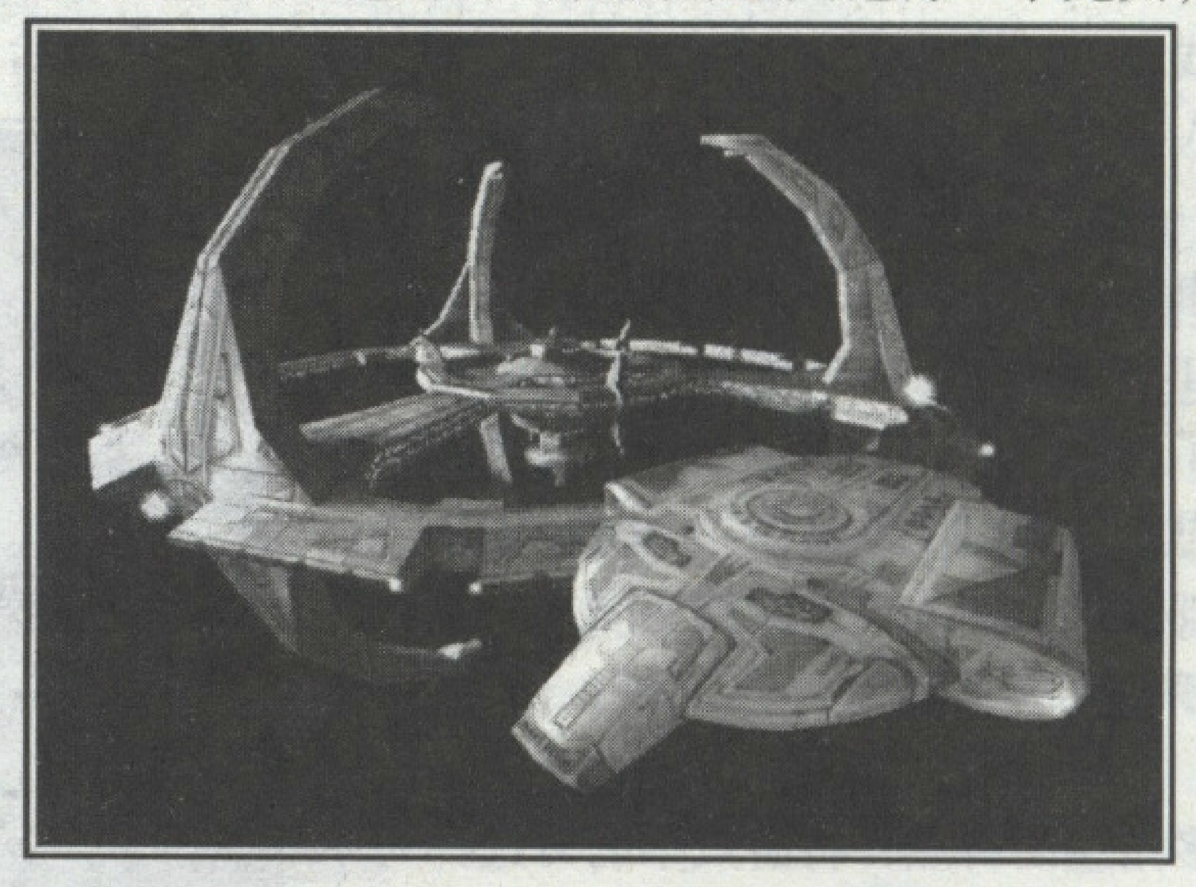
南京 易人： 对于一款已经推出了几个月的游戏，一般我是没有什么好话的，其一、如果游戏是好游戏，在心里留下了一些印象，那么过后提起的时候，虽然有赞美，但是肯定要寻找一些毛病提出来以警醒后人，以免后来的游戏公司在成绩上睡大觉；其二、如果游戏很差，没有什么印象，那么更是没有什么好言语了，直抒胸臆可也；其三、既然游戏已经发行，那么无论好话坏话都没有人来管你了，说好话没人认为你是在给游戏公司唱赞歌，说坏话游戏公司也不会告你诽谤。所以，对于“过后放炮”的事情，不但我，许多人都是愿意做的。

但是这个游戏却不属于此范畴。沿用《虚幻》的引擎，Collective小组制作的这款游戏无疑是受到众人瞩目的，但是无关其本身的好坏，偏偏就因为它是个3D动作类型游戏，使我就对它不怀有任何欣喜之情。在长久地经历过此类游戏之后，我正逐渐地对此丧失兴趣，因为常常在激烈的厮杀之后，完全感受不到成功的喜悦，心中留下的只有一片空虚，这对于一直想要在游戏里寻找某种东西的我，是渐渐地不可忍受的，唯有把它当作纯粹娱乐的东西，那么还可以享受一番。



以此角度来看，《第九深度空间》的表现还是有嚎头可言的，比如采用第三人称的视角来进行游戏就相当时髦，而且更引入了许多动作要素，比如跳跃、攀爬、悬吊、翻筋斗等等，让玩家得以有机会证明“人起源于猴子”的生物进化理论。

当然啦，游戏的3D图像效果无疑也是相当不错的，细腻逼真的话就不用再说，完全没有《笑傲江湖》里那般可笑和可恶（现在一见到游戏是3D的，就忍不住联想到国产RPG游戏《笑傲江湖》，这也是玩《笑傲江湖》的后遗症），但是3D效果再烂如《笑傲江湖》同样也能在游戏之后给你的心里留下一些东西，而再精美的动作游戏如彼，总是那么轻易地就被忘怀。前些日子曾经沉溺的《NOX》就是这样被彻底地遗忘（现在脑海里只记得一个光头，

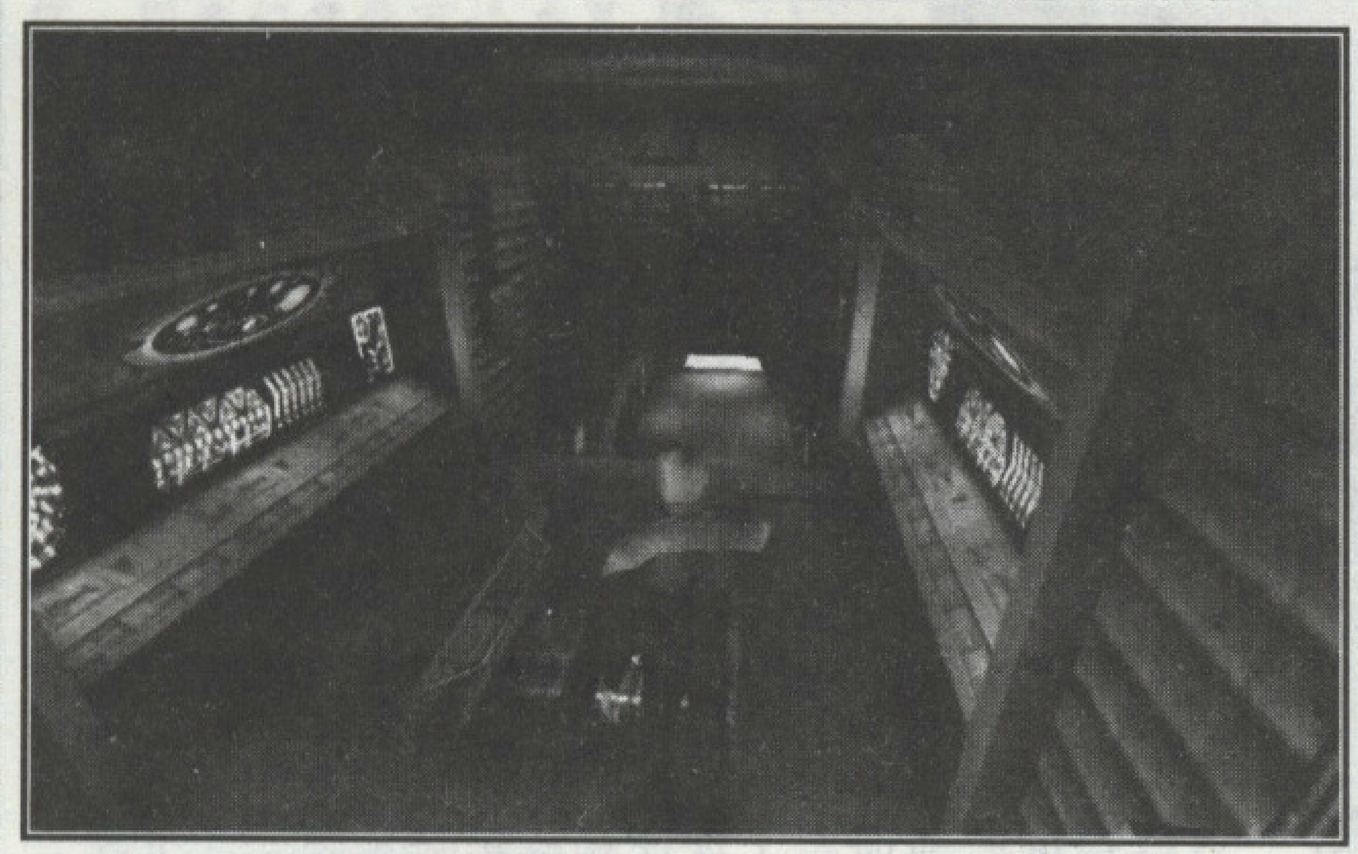


真是很奇怪），总之，追求刺激与寻求感动的区别就在于此。

跟同类游戏相似的是，玩家可以有3个人物角色选择，但不同的是，拥有不同能力、不同个性的3个角色在游戏中有不同的任务目标、不同的行动方式和不同的关卡，虽然最后故事情节发展的结果一样。这种设定似乎在无形中让一个游戏变成了3个，也让我产生了又一个联想：要是写这游戏的攻略可就麻烦了，岂不是要3份？！幸好我不是写这个攻略的人，否则别说玩了，玩家看着也累！还是找些简单的事情做吧，比如睡觉……

北京 老八： 第三人称视角游戏从出现开始，就始终受到玩家的关注，这不仅是因为它和第一人称视角游戏有着天然的联系，即二者都代表了游戏制作技术的最高境界，更是因为它能为玩家带来更真实的感受。正因为如此，从《古墓丽影》诞生的那一天起，它就注定了

要成为最成功的游戏之一。然而，随着软硬件技术的不断发展，当其它类型游戏都在求新求变的时候，第三人称视角的游戏却还在重复着过去的路



线，如《龙女》，《魔法门十字军》等，这难免给人以单调乏味的感觉。此外，现在的第一人称视角的游戏也在逐渐蚕食着它的市场，从而导致了第三人称视角游戏的江河日下。不过，游戏开发商也意识到了这种情况，他们也在不断改进自己的思想，以期重现该类游戏的辉煌，Collective的《第九深度空间》就是这样一部充满了创造力的作品。

游戏在人物的选择上借鉴了ARPG多角色的特点，将游戏中的可选择对象扩大到3个：Sisko是一个攻守兼备的角色，非常适合初次接触这类游戏的新手；Kira的移动力和敏捷性是独一无二的，她常常以暗杀和偷袭的方式来完成各种任务，是一个适合中等玩家的角色；Worf则是一个天生的斗士，他那无所畏惧的气概使得只有那些游戏老鸟才能顺利用他完成任务。这种多角色的设定，不仅使玩家在一个游戏中就能体验到多种战斗方式的乐趣，更增加了游戏的可玩性。

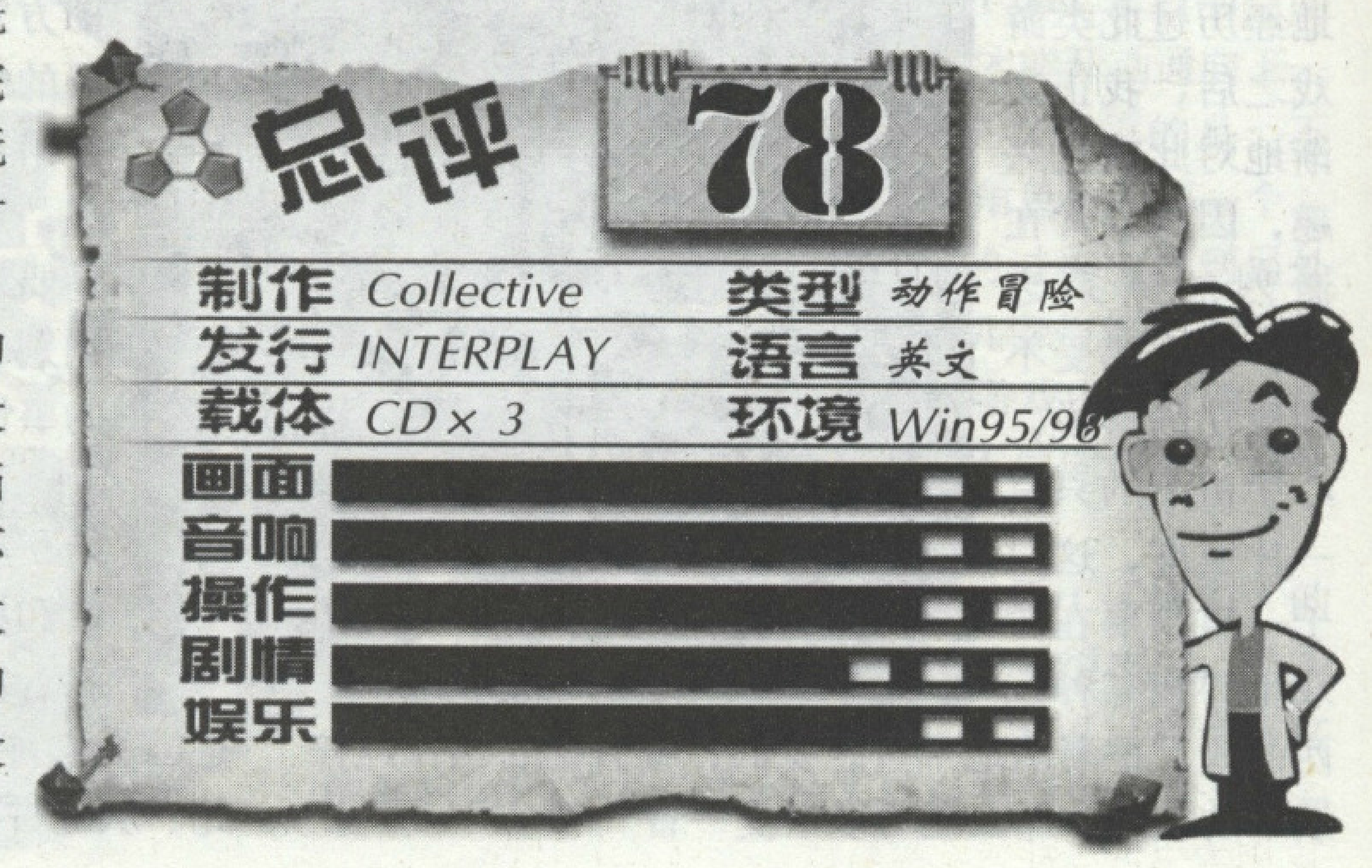
如果说仅仅只是角色不同而中间的场景和任务完全相同的话，该游戏也没有多少值得述说的地方。而实际上，当我进入游戏后，发现随着选用的人物不同，过关的任务和内容也会做相应的改动，并非那种换汤不换药的不负责任的做法。也正是由于游戏中有这样的设计，我才觉得《第九深度空间》是自《古墓丽影》之后的又一个开创性的第三人称动作游戏。

至于游戏的画面和流畅性，我个人认为非常不错，从人物表情到光影效果以至于爆炸场面上，《第九深度空间》都表现得非常真实，令人过目难忘。尽管游戏在画面渲染和材质处理上投入了大量的精力，但在整个游戏过程中，无论是角色的行动，还是人物视线的转动与推进，都没有出现丝毫的停顿感。这一点让我颇有些吃惊，毕竟我的机器只是“赛扬”300A的等级呀！后来看过一些资料，才知道游戏采用了《虚幻》的引擎。

《第九深度空间》在音效的处理上也非常逼真，不仅敌人的说话声，脚步声处理得一丝不苟，就连背景的水声和角色的喘息声也清晰可闻，似乎随时都提醒着你：你正在一个真实的游戏世界中穿行。

当然，《第九深度空间》也并非十全十美，个人感觉就是游戏的色调太过灰暗，如果能多一些明快的色调，或许就更完美了。不知其他玩家是否也有同感吗？

编者的话： 总的来说，《第九深度空间》并没有给玩家太多新的东西，但是从人物角色设计、图形系统以及关卡设计上看，也还算是一部不错的动作冒险游戏吧！这种游戏通常不会大红大紫，不过又总会有一定数量的玩家，要给成绩就算是及格吧。



一、序曲

清早的阳光总是暖洋洋的，清晨大峡谷的风景总是让JULIE着迷。“嘿，JULIE”，挺着大肚子的姐姐把她拉回了现实。JULIE正想责怪她不该乱跑，要多加休息，姐姐却告诉她似乎星球的防护罩出了些问题，大家叫她去看看。和姐姐告别后，JULIE决定先去训练中心问问情况，顺便做点锻炼。路上和花匠打了个招呼，在房间里得到些补给。在训练中心，JULIE和负责人了解了一些情况，那个负责人建议JULIE到镇子上多打听些消息，并建议她先在这里做些锻炼。

锻炼其实很简单，首先是通过两个屏幕介绍状态栏的显示方法，由于JULIE能使用



水的力量，所以在生命值的旁边还有水属性的值。可别小看这个值，它能使你在战斗中受到的伤害会相对小一些，而且跑得更快，跳得更高，如果耗尽后很多带魔法的武器就不能发挥作用了。当然了，如果能及时找到清水泡一下就可以补充。在武器方面，JULIE可以双手分别使用不同的武器。当然，有些武器是必须双手使用的，但这些武器一般都有两种不同的开火方式，使用不同的弹药，分别用两只手控制。接下来就可以体验每种武器的性能了，投石器虽然比较原始，但在某些场合很有用，比如用来打晕松鼠以便捉住它，还可以用来投掷爆炸物或毒气弹。手枪是单手武器，哪只手都可以拿，在训练中要求射击出现的靶子，很容易。接着就是炸弹，这玩意也是左右手都能拿，要求炸掉屋子中出现的绿色矿石。下一个是单手剑，都必须装备在右手。使用剑攻击时，一直按住右键，可以不停地完成左右挥动的动作。在一次挥动动作结束之前再按下左键，将使出连续技。然后左手拿起盾，再试一下此时的攻击效果，接着试一下盾牌是如何挡住中间那个武器对你的攻击。最后还有几种药水的说明，红色的是补血的，可以一次补满；黄色的是护身，产生的金色光环，能保护自己并对敌人产生很大的伤害；兰色的是补水分的，也是一次补满。

在掌握了武器的使用后，JULIE进入左边的屋子，这里有关于攀爬跳跃等技巧动作的练习。对于能直接爬的地方，只要一直向前就能爬上去，不行就跳一下。但在爬行时不能拿双手操作的武器，而单手武器即使两手都拿着也不会妨碍爬行。跳跃很简单，跳攀只要掌握好起跳点就没什么问题。

进入下一间屋子，攀住左边的石檐找到能上去的地方上去，再跳起攀爬，左右移动一下再下来，练练蹲走。进入下一个房间，这里的课程是推箱子，在箱子上使用“动作”就可以推动它，再使用“动作”就可以松开手。把箱子弄到有标志的地方就可以打开开关。接着就是贴墙走练习，让身体向后完全贴住墙，慢慢地移动到左边的平台。进入下一间屋子，那里有爬水管的练习，在合适的地方跳起攀住水管，再跳一下就可以双脚盘住水管，通过水管后用蹲下就可以下来。天梯的攀爬也很容易，跳起后使用“动作”不放就可以攀住天梯。下面是爬

广西　超宇工作室

F.A.K.K.2



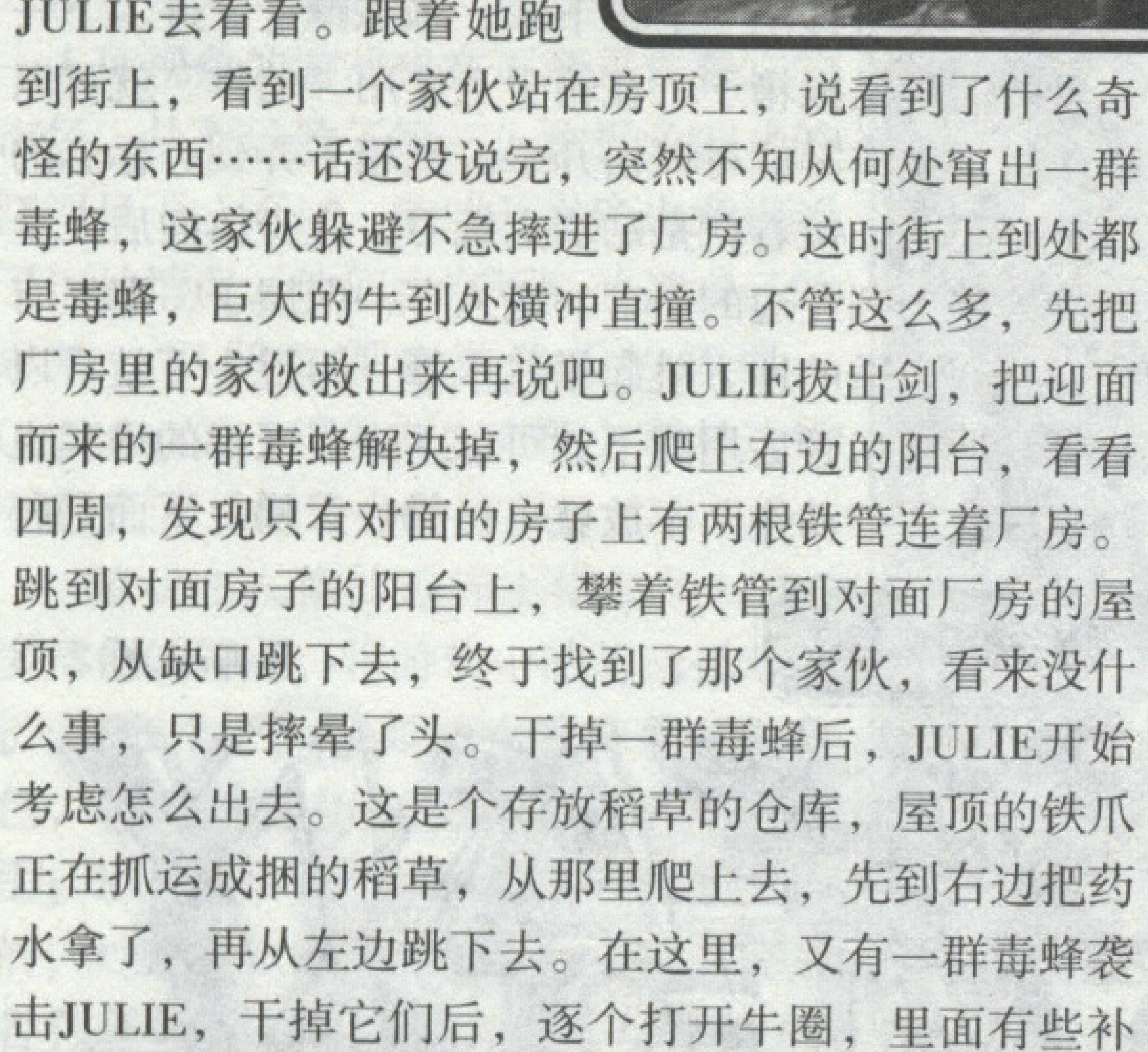
绳子，JULIE走到绳子下会自己抓住绳子，向上跳就可以爬上去，下来则是“蹲”，用“前后”来荡绳子，“动作”来松开绳子。利用3根绳子荡到对面，爬上绳网，上到高台上，打开各种各样的开关，有些开关需要不停使用“动作”才能打开。

训练并不繁琐，但终于结束了，JULIE按红色开关打开门出来，带上剑和抛石器，离开训练中心。

二、镇子

打开标着EDEN的门进入城镇，几个朋友正在谈论着这段时

间陨石频频打在防护罩上的事，有点不寻常。JULIE听了也觉得蹊跷，再向前走，突然一头牛（至少这里都管它叫牛）冲了出来，看来是受了惊，一个农夫叫骂着追出来。绕开牛，JULIE在市场门口见到了姐夫，责怪他几句后JULIE走进尽头的门。大厅里时不时传来地动山摇的爆炸声，一问，大家都抱怨地下室里的工匠，据说他在实验炸药。JULIE跑到地下室，工匠兴高采烈地介绍起他的新式炸药，还说要炸开更大的空间来做他的工房。JULIE推脱不过，收下了工匠送的炸弹。这时，一个街坊跑过来，说镇上出事了，要JULIE去看看。跟着她跑到街上，看到一个家伙站在房顶上，说看到了什么奇怪的东西……话还没说完，突然不知从何处窜出一群毒蜂，这家伙躲避不急摔进了厂房。这时街上到处都是毒蜂，巨大的牛到处横冲直撞。不管这么多，先把厂房里的家伙救出来再说吧。JULIE拔出剑，把迎面而来的一群毒蜂解决掉，然后爬上右边的阳台，看看四周，发现只有对面的房子上有两根铁管连着厂房。跳到对面房子的阳台上，攀着铁管到对面厂房的屋顶，从缺口跳下去，终于找到了那个家伙，看来没什么事，只是摔晕了头。干掉一群毒蜂后，JULIE开始考虑怎么出去。这是个存放稻草的仓库，屋顶的铁爪正在抓运成捆的稻草，从那里爬上去，先到右边把药水拿了，再从左边跳下去。在这里，又有一群毒蜂袭击JULIE，干掉它们后，逐个打开牛圈，里面有些补给。在大门旁，摇动把手可以打开大门。JULIE走出厂房，撞见了农夫一家，他们似乎也对毒蜂的出现一无所知。就在这时，又一群毒蜂出现了，JULIE刚想提醒农夫一家躲躲，只见他们早已飞奔进了木屋，还把门锁上了，真是的，JULIE只好自己动手解决这些讨厌的家伙。收拾完毒蜂后，打开木屋的门，农夫结结巴巴地解释着他们正在找武器……算了，不和他们计较。JULIE摇动把手打开旁边另一间厂房的门，竟然有一群毒蜂在欺负一头准备分娩的牛！几下干掉它们后，农夫一家跑了进来，帮母牛生下了一头小牛。正在照看小牛之即，地板突然塌陷，JULIE掉了下去，在这深深的地下室里，竟然藏着个蜂王（其实一点都不象蜂）！这家伙趴在污水中间的平台上，不停地用刺发动攻击。JULIE一边处理那些四处飞舞的毒蜂，一边在蜂王身边的绿色矿石上安置定时炸弹。定时炸弹的爆炸引发了绿色矿石的剧烈爆炸，对蜂王造成了极大伤害。在成功的引爆了蜂王身边的几块矿石后，蜂王终于倒下了。



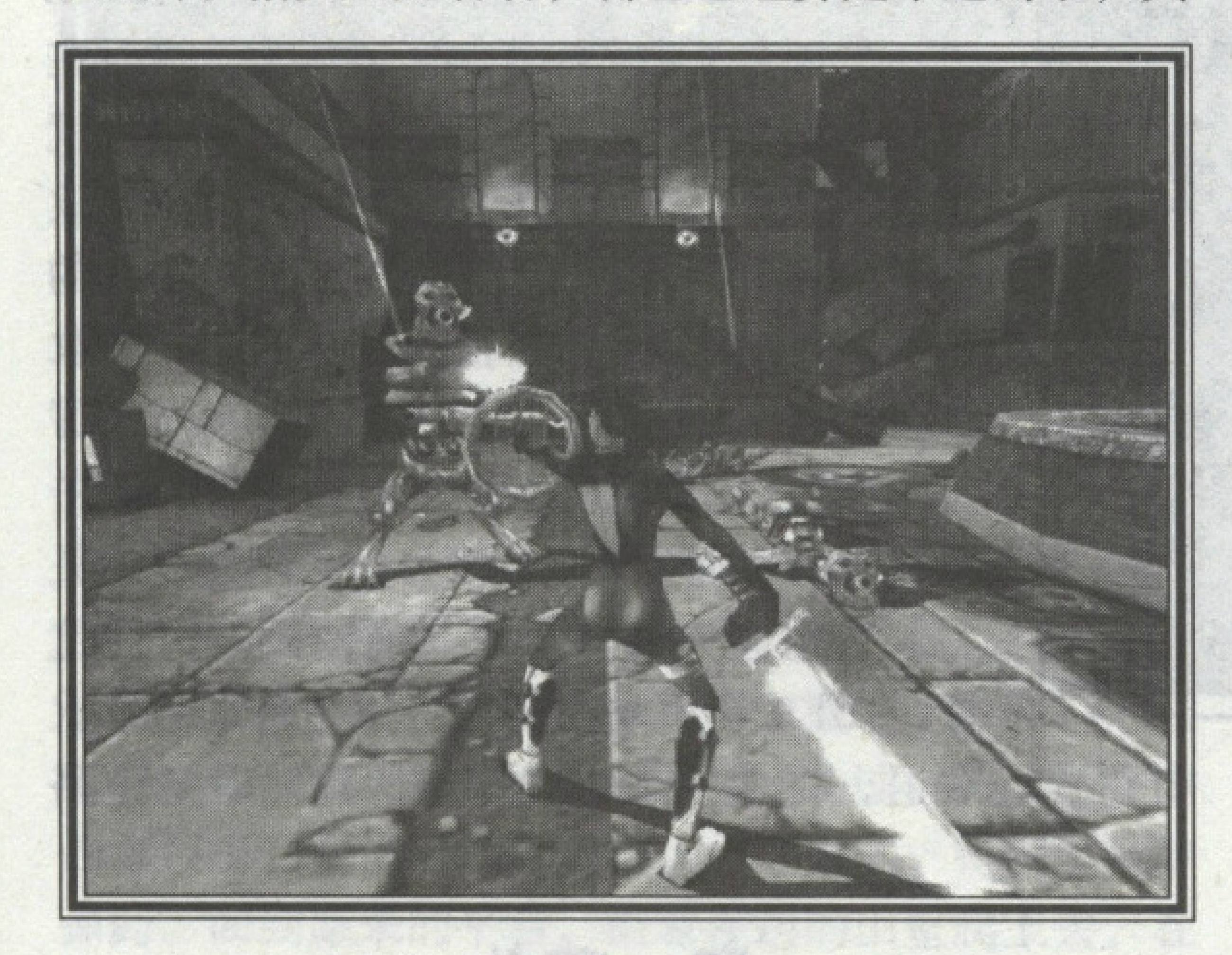
那种绿色的矿石不是这个星球的产物，所以JULIE怀疑是保护星球的防护罩出了问题。回到镇上，在左边的水池边上，老人正在向小女孩讲述着这个星球的故事。JULIE走过去，向他询问了一下这个星球的过去，然后沿着左边的路走，来到百货商店，女店主送给JULIE一瓶恢复生命的药水。在右边的那条路上，两块矿石嵌在了一人高的石壁上，JULIE先解决了早已守在那里的毒蜂群，然后用抛石器砸下矿石。这种矿石具有邪恶的能量，任何生物触碰到它都有可能变成邪恶的生物。在十字路口，JULIE再次碰到了那个拿着布娃娃的小女孩，在她右边的院子里，一群松鼠碰到了矿石，变成了会丢石头的邪恶松鼠。JULIE解决它们后沿着右边的路走，带着金属牙托的老人正在演示着他发明的能量弹弓，JULIE向他询问了有关绿色矿石的事情，可惜他也不清楚。

进入旁边的大门后，来到喷泉广场，抱着布娃娃的小女孩也在那里，奇怪的是，JULIE看见她旁边有个机器人若隐若

现，这难道是幻觉？四处转转，附近有个教堂，其他地方的门都是锁的。再次回到喷泉广场，JULIE碰上了刚才带金属牙托的老人正在和其他几个镇上的人讨论着发生的怪事。就在这时，一个不名物体坠落下来，砸在旁边的机器上，带金属牙托的老人似乎意识到了什么，叫JULIE去检查一下防护罩的设备，并把那把能量弹弓给了她。JULIE随即找了两个帮手，3个人跳下了地洞。

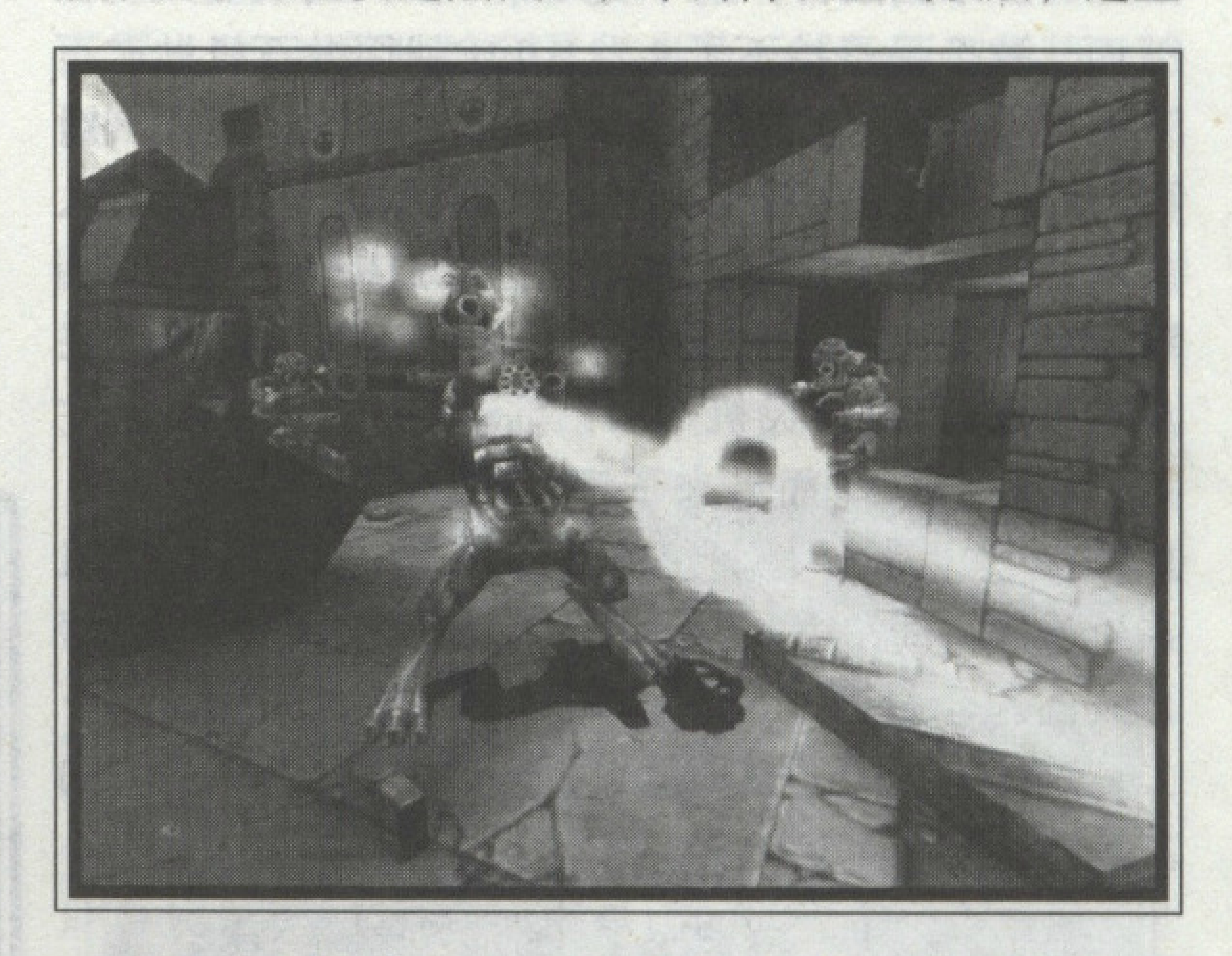
三、水道

刚踩到地面，JULIE和她的伙伴就突然被什么东西拉了下去，等到她醒过来，发现自己竟被水晶封住了双脚。抬头四处看看，自己已经算是幸运的了，其



他兄弟们都已经被完全地封在了水晶里。JULIE奋力拔出双脚，捡起掉在前面不远的能量弹弓，正好前面爬出个小怪物，JULIE顺手解决了它，没想到它后面还有个大家伙，JULIE势单力薄，只好和它兜圈子，利用弹弓蓄能后找准时机攻击它。这个怪物最厉害的招数是冲撞和雷击，暂且叫它雷兽吧。兜了几圈后，JULIE终于放趴了雷兽，进入旁边墙上的裂缝后，攀上绳子。先向上爬，在上面的平台上拿了些弹药，然后向下一直到底。这里是个凹地，站在高处，JULIE用弹弓干掉了下面的两株发射能量弹的灌木，然后跳下去朝前跑，身后听到了雷兽的叫声。JULIE马上跳上绳子，爬到高台上，这里竟放着她的装备！拿起装备后，JULIE站在高处解决了刚才下面追来的雷兽，然后攀着绳子下到底。观察了一下地形后，找到了原来的出口，然后用剑撬开堵在上面的石头，从洞口进去，总算来到了护盾发生器的机械部分了。攀着水管，避开蒸汽，到达对面，那里有个单人能量盾，这是个有用的东西啊，收起来。攀着绳子落到地面，解决掉冲出来的敌人后，找到一个门口，进去后按下左边的红色开关，打开地面上的小门，蹲着爬过小门后来到下水道，左转攀上左边的门，进去后再爬上右边的墙进入另一段水道，水道的尽头是个落差蛮大的瀑布，JULIE咬咬牙，纵身一跳。

落到地面的JULIE继续向前走，在左边找到一个红色开关，按下它后上面伸出一段石板。JULIE算准时间，跳上上升的升降机，躲过摆杆后跳到刚才伸出来的石板上。走过去捡起一些补给后，回到右边房间里，打开开关，启动外面的三臂转轴，然后跳到其中一个臂上的平台上，等它运动到顶上时跳上一个被不停锤击的平台，然后向右跳上另一段自动伸缩的平台，蹲下，躲过电流，进入另一个房间。JULIE一路跳到最底下，按动开关，旁边的升降机开始移动。爬上左边的箱子后，计算好3部升降机的升降时间，依次跳上去，最终到达了上面一层。在这里，JULIE得到了一把双手使用的斧头和一些补给。从右边路口出去后，跳到对面的平台，扳动开关使右边的一条横梁缩了回去，然后抓住头顶的天梯，来到对面。通过右边的门，穿过屋子来到另一间房间，这里四面都是不停缩放的楼梯，JULIE摸准规律后跳上去，一路上有毒蜂骚扰，JULIE一直狂跳到顶才回过头来收拾毒蜂，这时楼梯也正好都放下了，好险！走进洞口，穿过两扇门，来到了护盾发生器的控制中心地区，这里的毒蜂很多，有些是会放火的变种，而且四面山壁上还有很多发射能量的灌木。JULIE抱定各个击破的原则，把蜂群引到山洞里消灭，然后再用手枪挨个收拾灌木。小心地绕过蒸汽口，乘升降机上到顶层，这里

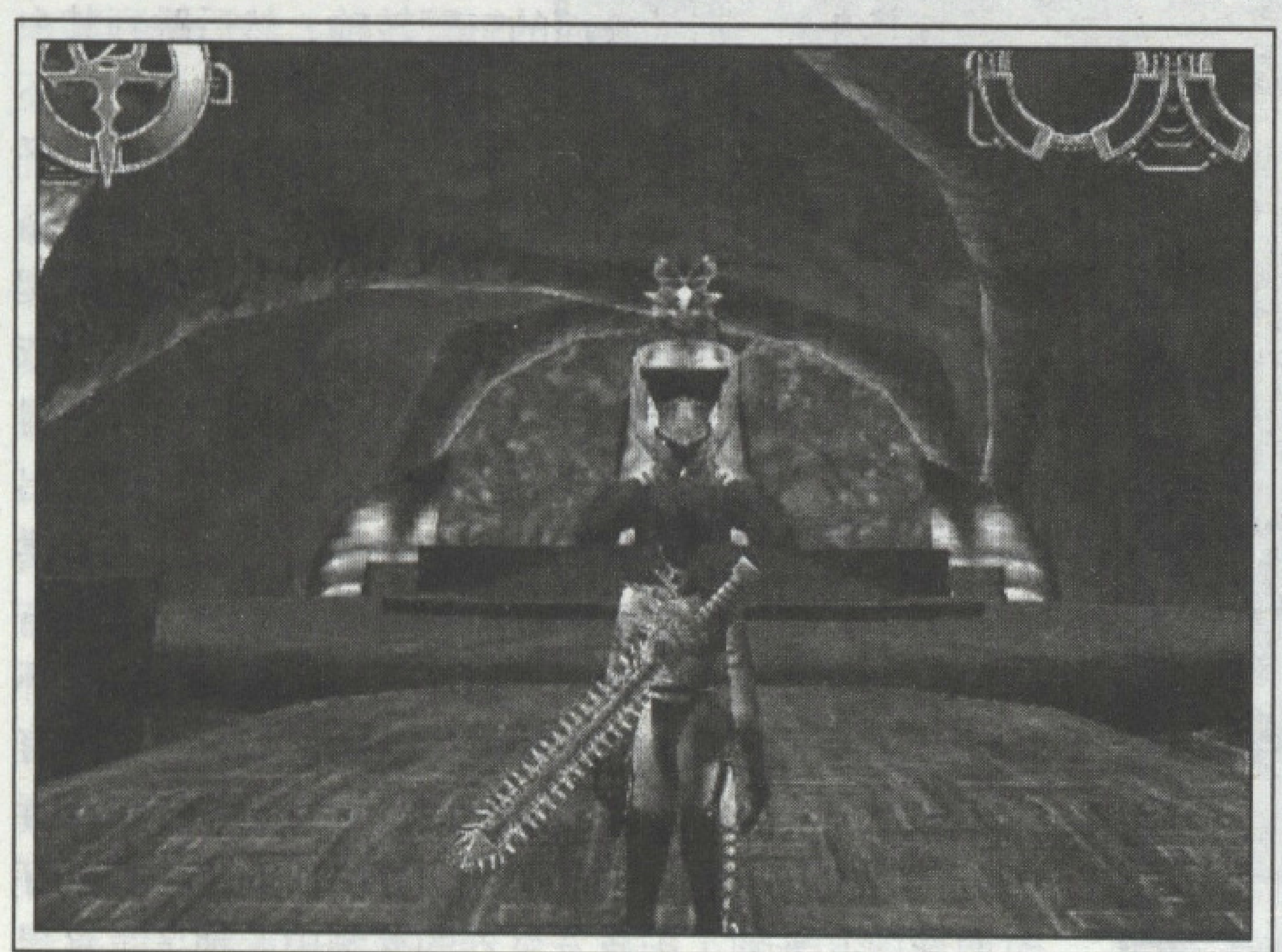


是护盾发生器的核心，周围四个发射不同能量的发射器似乎都没有调节好，使得中间的仪器无法聚能产生护盾。JULIE按照发射器上的颜色调节能量种类，使它们都聚合在中间仪器的顶端，然后走进旁边的门，按下开关，一阵耀眼的光芒，仪器启动了！JULIE跑

回控制中心，正想高兴，几个机器人突然从天而降，一阵扫射……仪器在巨大的爆炸声中停止了工作，JULIE抬头一看，一条飞船正从天而降……

四、入侵者

JULIE从原来的入口回到镇子里，这里已经大不如前了，眼前一片狼籍，一个女人哭喊着跑出来，JULIE还没来得及问她，她就被突然跳出的机器人烧



成了炭。在右边的屋顶上，JULIE找到了手枪，然后进入房间，这里有个机器传教士，它好象是无敌！还能放出傀儡！JULIE见势不妙，从旁边房间的门口跑了出去。来到阳台，刚才烧死那个女人的机器人就在下面，这个呆子抬不了头，JULIE就用抛石机抛矿石下去把它炸散了。从阳台跳下去，攀上绳子，爬到对面的屋顶，这里有个护肘可以加强防御。打开门进入房间，从缺口钻出来来到屋檐，JULIE攀上铁管来到对面，再爬上一层后走到右边，看见下面有个机器呆瓜在晃悠。JULIE灵机一动，推动房顶的木箱，让它掉下去，只听下面传来了钢筋的碎裂声和爆炸声。JULIE从原路跳回地面，打开门出去，躲开这里的机器呆瓜，跑到左边的木板底下，利用两层木板爬到房顶，向左，打开夹住铁管的开关，几根铁管滚了下去，正好把一个巡逻的呆瓜砸碎。JULIE跳下去，向左跑到喷泉旁，打开工厂的门进去。

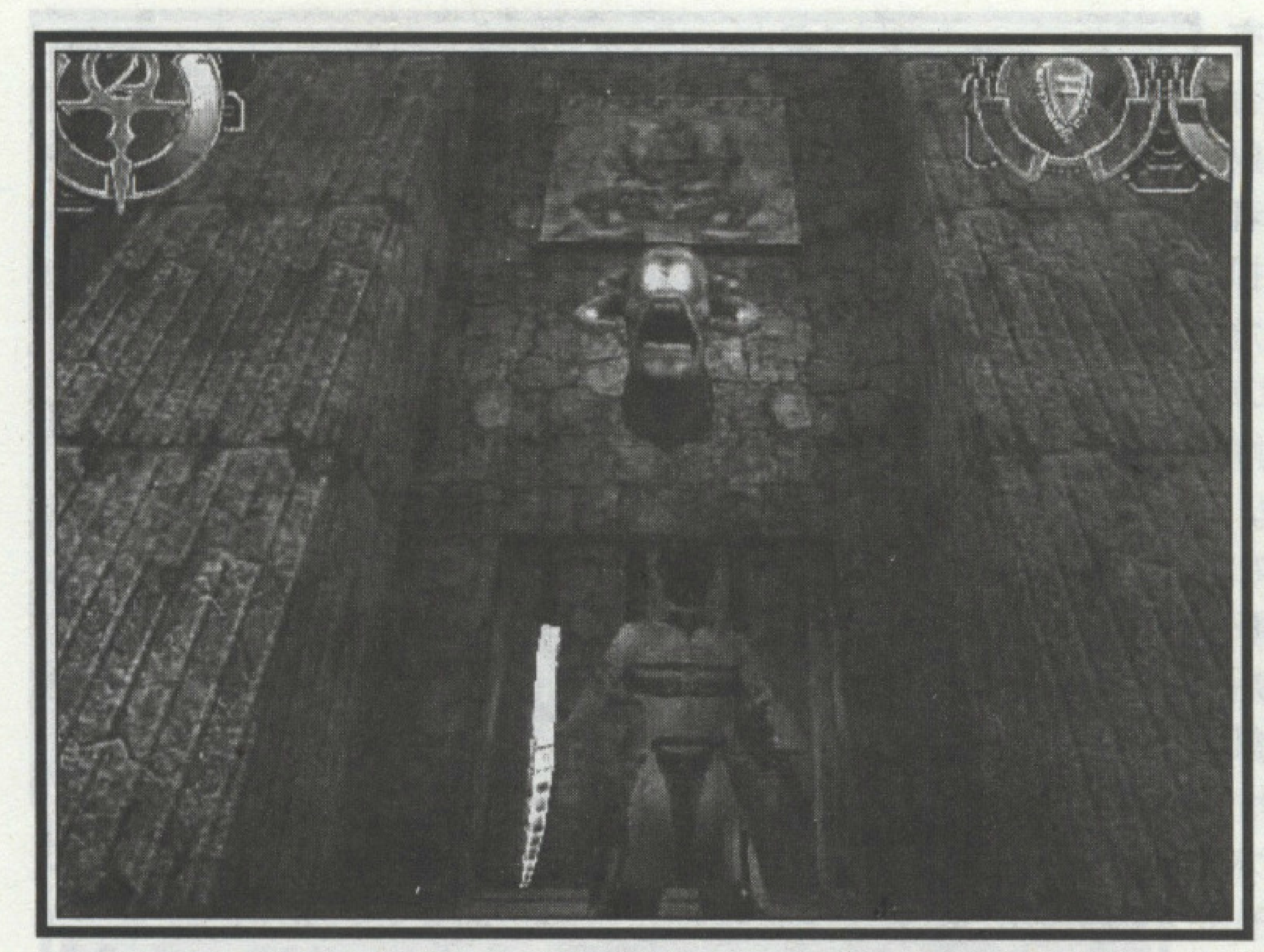
通往下一个房间的门被喷火口封住了，JULIE只好从门旁边的小口爬进去，然后进入右边的房间，走到头后拉下开关。屋顶突然爆炸了，一群烦人的东西冲了进来。解决它们后，按动门口旁边的红色开关两下，让电爪把铁球放到地板上，旁边的物品架移动了，露出一个门口，JULIE走进去，捡到了霰弹枪和乌兹冲锋枪。按动左边的开关，乘电梯来到下一层。在这里，JULIE又见到了带金属牙托的老人，老人对前次坠落的物体进行了破解，里面有关于入侵敌人的资料，其中说到了GRUFF，老人认为这个人是拯救镇子的希望，建议JULIE去找找。

乘电梯回到上一层，旁边有3部升降机，跳过去后进入出口，在那间屋子里，JULIE得到了一套护甲和一把火剑。从房间出来，外面是喷泉广场，机器传教士正在鼓惑镇上的人，然后把他们变成傀儡。JULIE干掉一群群的傀儡后，向右进入教堂，那里又有机器传教士，一路放倒傀儡，一路冲进讲台左边的门，在房间里得到了喷火器。从房间的另一道门出去，JULIE再一次见到了那个小女孩，她好象被谁付在身上，付身的人似乎想告诉JULIE什么。就在这时，一个丑陋的机器人出现了，这家伙一手拿斧头，一手提吸魂枪，一副吸魂者的样子。JULIE一手拿盾抵挡吸魂枪，一手拿火剑伺机和他缠斗。这家伙的吸魂枪很厉害，而JULIE身上的水分一旦被吸收，攻击力和防御力都会下降，而且象火剑这样的灵力装备也会失效，变成普通的剑。即便这样，JULIE奋不顾身的攻击还是将这个家伙打得连连败退，在最后关头，这家伙竟然隐身跑路了。

五、郊外

走出门，JULIE来到城镇外。沿着山路向下，突然一声巨雷，一道闪电劈断了架在山沟上的吊桥，桥上可怜的乡亲瞬间没了影。JULIE到处查看了一下，只有右边还有条路，但路中间断开了，JULIE只好背贴山壁，踩住仅有的一点点突出部向前挪，挪到对面的平台后，顺着山壁上的藤条爬上去，然后一直向





底后跑到对面，在一个平台上拿到一些弹药。回过头，跳上右边的平台，顺着腾条爬到最上面，躲过爪子后沿着山路一直跑到尽头。跳上右边的平台后，JULIE见到了象花一样的食人植物，绕开它跑上吊桥，没想到马上有块石头砸下来，不但砸断了桥，还差点伤到JULIE。过了桥还没站稳，拿着斧头的吸魂者就跳了出来，JULIE背水一战，只有一博，引它跳到小溪里，吸魂枪就失去作用了——吸的还没加的快。JULIE乘机操起火剑疯砍，一阵激烈缠斗后，吸魂者终于不敌倒下了，JULIE也得到了他的吸魂枪。接下来，在小溪的尽头摆上炸弹，炸开了缺口，然后顺着水滑下去……

右，路上遇上了些飞鸟，这些尖嘴的家伙总是在天上盘旋，找准目标就俯冲下来扎人。在几个平台之间跳跃，JULIE还利用山谷里的大风飞到比较远的平台，在那里，得到了火箭筒。接着进入右边的小路，这里有石头落下来，JULIE一一躲过。走到小路尽头，JULIE被一些障碍挡住了去路，不过没多久，就传来了隆隆的声音，一块巨石滚出来，撞开了障碍。走过障碍，JULIE向左跳过几个平台，通过一块吊在空中的木板来到右边，在那里进入一个山洞，得到了不少弹药。回到原来的平台，沿着左边的山壁爬上去，在尽头向右经过木板，跳到几个平台上拿弹药和补给。转而向左，爬上石阶，跳起爬上中间的绳子，一直向上爬，来到了上面一层，然后一路跑上台阶，跑出洞口，利用大风飞到右边的平台，沿着仅有的路继续向前，找到了出口。向下一看，还真高啊，JULIE咬咬牙跳了下去。扑通一声，“砸”到了一个水池里。慢慢爬起来后，继续向前走，眼前是一副可怕的景象——路上到处是山洞，巨大的爪子不停地从洞里伸出来，好象要抓住什么。JULIE慢慢走过去，等第一个爪子缩回去的时候赶紧跳过去，攀上藤条上到上一层，等面前的爪子缩进去后冲过去，上了平台，在左边的尽头爬上另一个平台，继续跳上攀住藤条向上，在最高一层一路向右，一边躲闪爪子一边狂奔狂跳，直到离开巨爪阵。在山口，JULIE从右边的路走，在尽头跳下山谷，没想到这里竟然有个蜂王！她正在不停地产出毒蜂。先下手为强，JULIE挥刀冲上去，拼命砍杀，蜂王终于因为行动不便而被杀死。JULIE稍做补充后爬上旁边的平台，穿过一个山洞来到另外一个巨爪阵。JULIE顺着左边的绳子下到下面，跳到谷

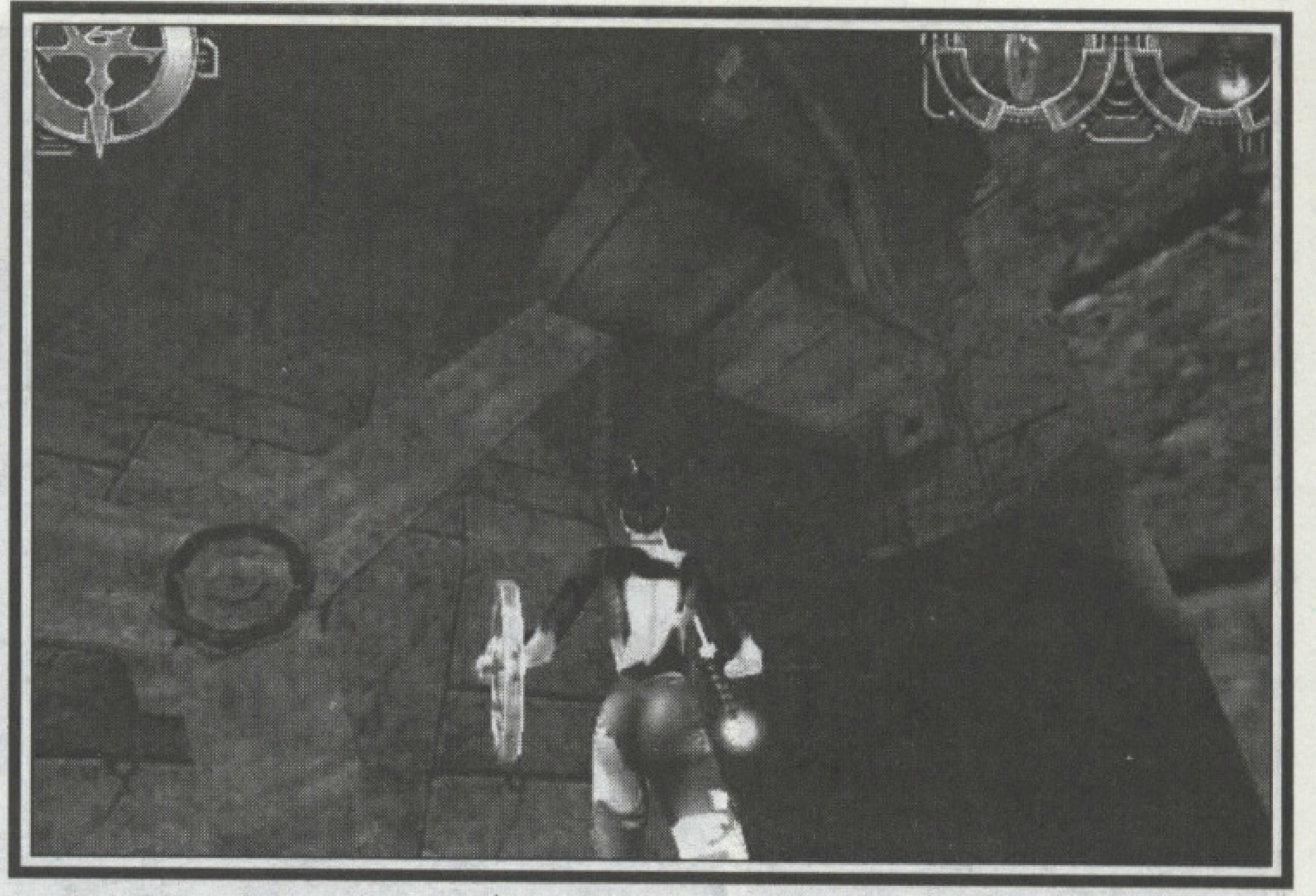
眼前是一片沼泽，雾蒙蒙的，JULIE开始发愁怎么过去，因为沼泽的水是有毒的。突然一个声音打断了她的思绪，回头一看，一个巨大的家伙坐在地上，央求她帮他拔除插进脚掌的东西。本来就乐于助人的JULIE欣然答应，结果把那东西拔出来一看，竟然是个盾牌，真是太好了，而那个巨大的家伙为了答谢JULIE，也决定载她到沼泽对岸。JULIE爬上他的手掌，享受这次难得的休息时间。

六、沼泽

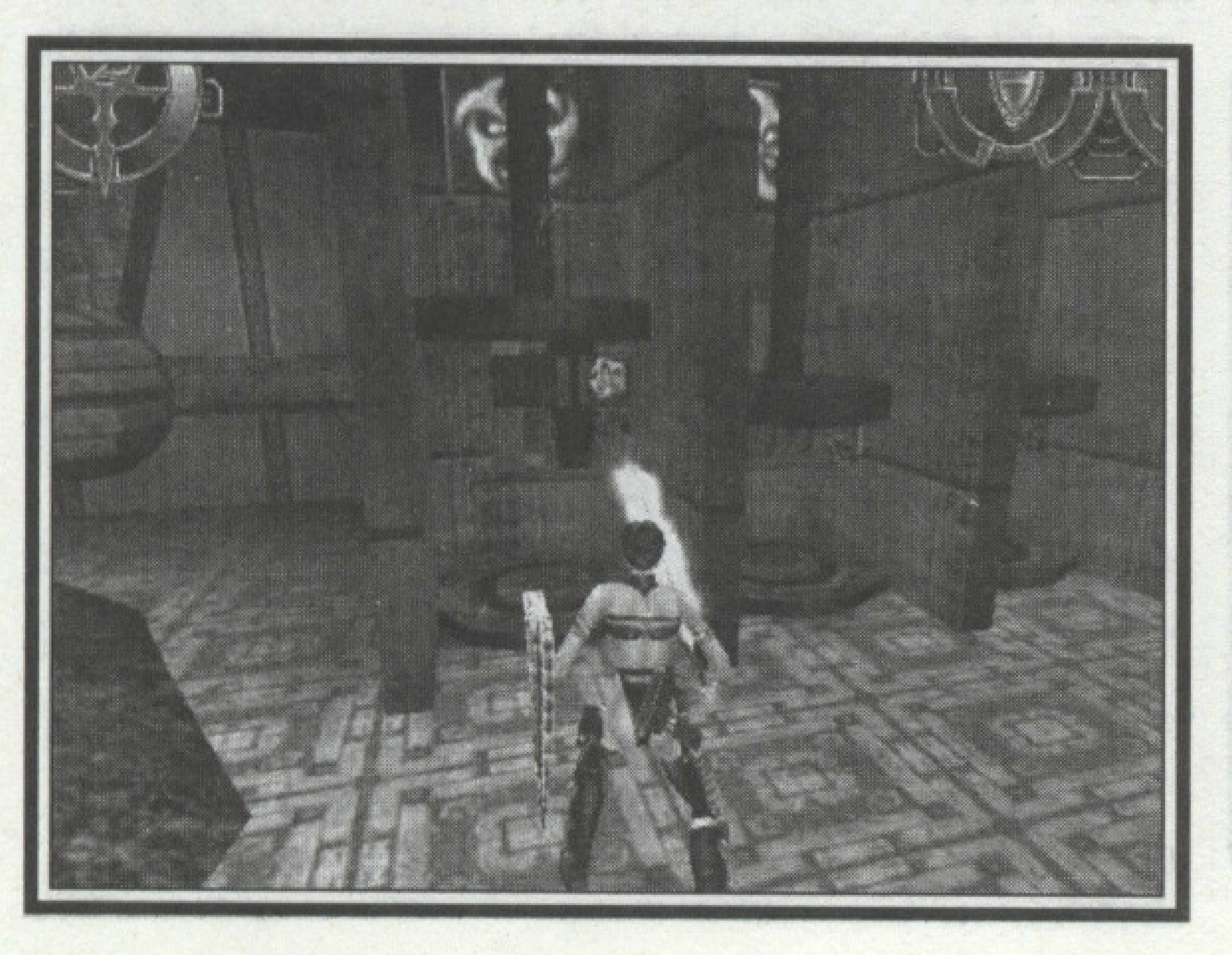
巨人来到岸边，将JULIE放下，互道珍重后就离开了。JULIE就地捡到了很多抛石器的新型弹药，然后向右经过大树，钻过树洞，向前得到了电锯，这玩意儿威力无比，可惜很耗电。收好装备后沿着左边的路向前，旁边的大树上不时垂下藤条，这些藤条末端挂着果实，一接近就会爆炸并放出毒气。JULIE先用手枪在远处打爆果实，然后不等它再长出来，就马上



冲过去一剑砍断藤条。沼泽一带的水是有腐蚀性的，JULIE每走一步都要小心，否则一掉下去就完了。附近的食人植物也很多，而且还有一种是长在树干上的，吊着一条触手，一旦有活物经过，触手马上抓起来就塞进“嘴”里。尽管到处充满了危险，这一带的动物还是学会了躲避的方法，JULIE看见一只松鼠跳到了一滩绿绿的水里，然后若无其事地跳上食人植物，食人植物“嚼”了几下马上把它吐了出来，原来食人植物也讲究味道啊。JULIE恍然大悟，马上也泡进绿色液体里，然后跳上食人植物，依靠食人植物吐东西的推力飞上旁边的小岛。就这样，JULIE几个连跳上了树干，然后从左边下去，踩着水上的浮萍跳到中间的石头上。这里下去有两条路，先走左边，得到一瓶加血药水。然后回到大石头，向右爬上对岸，刚向前没走多远，蜂群就出现了，并簇拥着一只蜂王！见到蜂王，JULIE立马想到了“擒贼先擒王”这句古话，于是立刻抄起电锯冲上去，一下插进蜂王的身体，一阵血肉横飞，蜂王倒下了。而后JULIE拔出冲锋枪，猛烈开火，收拾了其他残余。



继续前进，跳过小溪后贴着右边走，避开食人植物后进入一个洞。从另一头出来，解决几个挡路的家伙，向右走，跳上右边沼泽里的几块大石头，在石头的另一边找到个开关，打开它后开启了一棵巨大树木上的门。与此同时，后面的山壁也裂开了，一个家伙从里面冲了出来，JULIE放到它后来到它出来的地方，打开开关放下电梯，乘电梯来到上面，跳过食人植物，再在旁边的水池里泡一下，然后回来让食人植物把自己吐到一块大石头上。从右边跳回岸上后，JULIE在洞口附近找到了那棵树，乘坐树干中间的电梯来到上面，JULIE在树干背后找到了一套新衣服，换上后还拿了那里的另一支乌兹，这样以后就可以双枪开火了。扳动木板尽头的开关，放下一根空心木后，坐电梯下来。走过刚才放下来的空心木，躲过一株食人植物，JULIE用抛石器打下对面高处的松鼠，让食人植物吃掉它，自己得以乘机通过。接着JULIE又躲过3个巨爪，全力跳过一株食人植物，然后转左，躲过巨爪后再次转左，接着沿着河边一直向前，在第2株蘑菇附近差点踩到陷阱掉下去。JULIE翻过蘑菇，攀上绳子，在网绳上爬了一段，跳到左边后得到一个红色的人头雕像。然后跳到陷阱对面，沿着左边找到一棵树根环抱树干的大树。JULIE沿着环状树根上去，拿到了第2个红色的人头雕像，然后跳起抓住顶上的天梯攀到对面，绕到树后面跳过去，拿到了第3个红色的人头雕像。这3个人头雕像一定是开启机关的钥匙，JULIE四处望望，发现右边岸边有3个巨大的人头雕像，机关一定就在那里。JULIE回到右边河岸，从岸边巨大植物的叶子上跳到对面的平台，然后再跳过几个平台，来到了雕像处，在3个大雕像下放上小雕像，机关启动了，一阵红光后，JULIE得到了一个号角，这玩意能够召唤毒蜂，还挺有用。



原路返回岸上，回到拿第3个红色人头雕像的地方，从吊着的树干跳进下面的木屋里，下到地下一层，拉动开关，打开地下暗门，下去后JULIE得到了补给和手套。就在这时，地面突然震动起来，JULIE攀着藤条上来，发现到处都被毁坏了，码头上还停着一条小船没有损伤，JULIE跳上去，划着小船进入了沼泽的深处。

瘴气散开，挡在JULIE面前的是一个沉睡中的巨大怪物，莲花一样的身躯，中间有一圈小龙头护着脑袋，莲花外边还有3个大龙头随时警戒着，看来这个家伙就是传说中的SKYNERPAD了。于是JULIE喝下先

前得到的护身金色药水，拿着能量盾，提着火剑跳上莲花座。SKYNERPAD顿时惊醒了，小龙头紧紧地护着脑袋。JULIE仗着护身冲上去，浑身的金色光环灼得小龙头纷纷倒下，但这家伙的脑袋异常坚硬，中间的透明部分更是坚不可摧，JULIE一边躲避着外围大龙头的攻击，一边兜着圈子想办法。看到SKYNERPAD总是把脑袋上透明的部分对着自己，JULIE立刻想到了它是在护着自己的薄弱部分——后



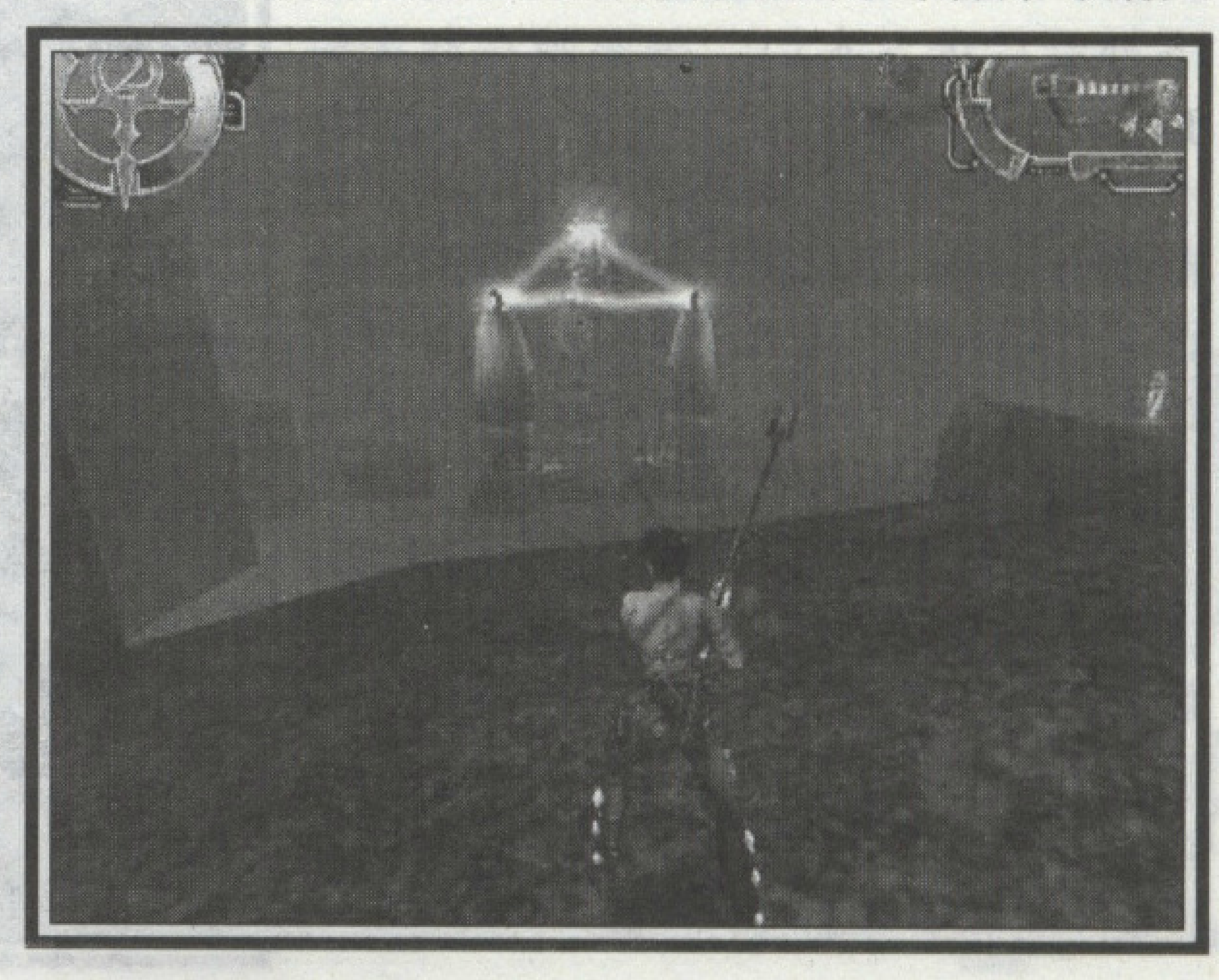
脑！于是JULIE立刻在它想要放电的时候跳到后面攻击它，这一着果然凑效，没过几个回合，它终于垂下了脑袋……

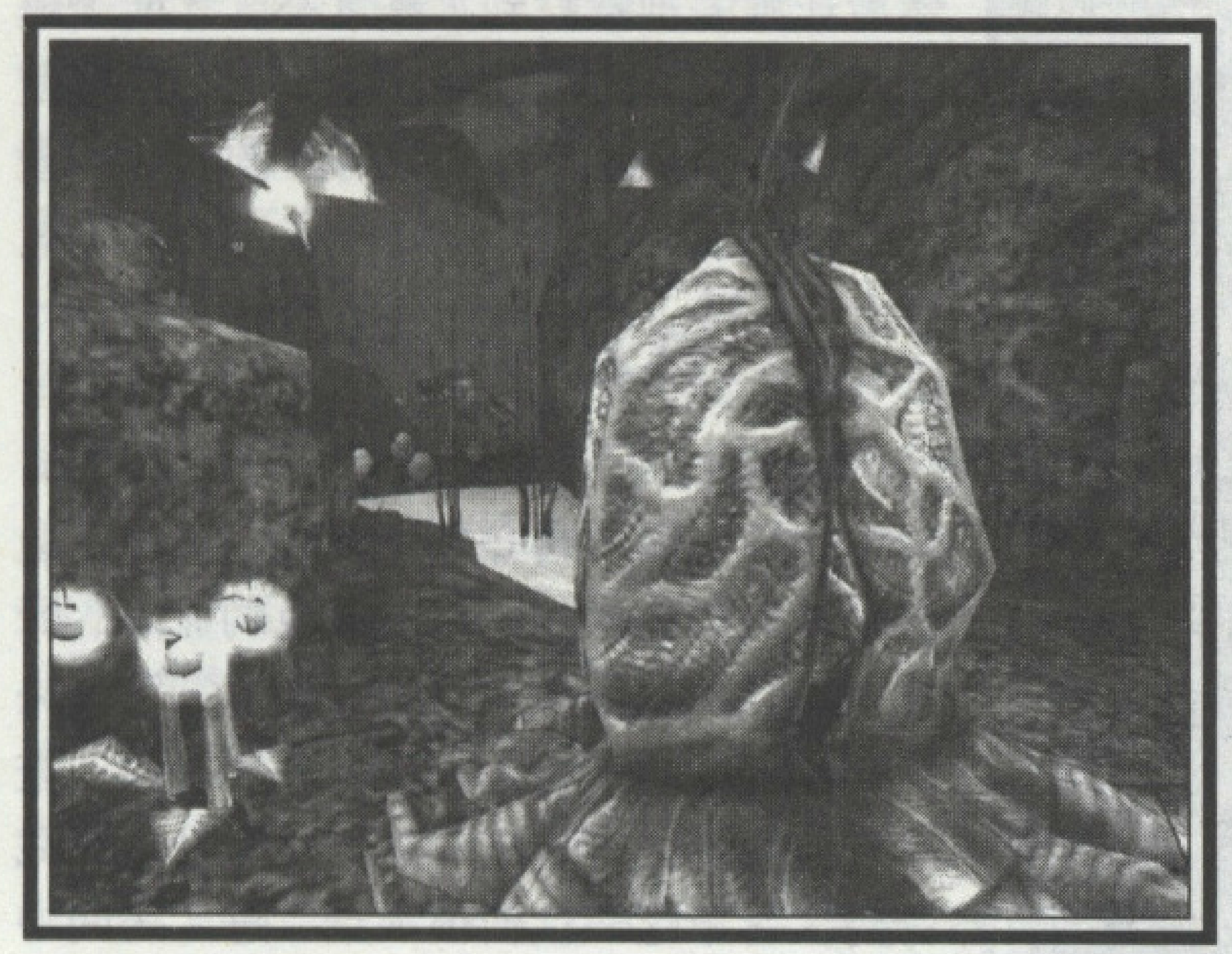
驾着小船，JULIE离开了沼泽。上岸后，从山洞出来，干掉一些挡道的家伙后，跳进河水中，这里的水是清洁的，和沼泽大不一样。随着水流，JULIE向前走，一路解决了放毒气弹的藤条和长在树干上的食人花，爬上右边的平台后再爬上石壁，逆流而上，来到河水的源头，在那里又得到了一瓶金色的护身药水。原路返回到河里后，向前走，爬上第二个平台，再次得到了红色的人头雕像。JULIE这次有经验了，知道这是前方机关的钥匙。除掉守在对面雕像旁的敌人后，来到对面，在大雕像下放上小雕像，打开了木闸门，然后继续顺流而下，在右边的平台上再次得到了红色小雕像，用它打开了下一道闸门。就这样，JULIE连续打开了3道闸门，其间消灭了许多变异的动植物，最后来到一个瀑布旁，这不可能是绝路吧，JULIE想到前面那么多危险都挺过来了，这次命运之神应该不会亏待她这个拯救镇子的战士的，索性一咬牙跳了下去……

命运之神的确很欣赏她，JULIE的坚强信念终于使她找到了GRUFF，GRUFF救下JULIE后告诉了她事情的原委，然后让她去神殿找到水晶之心，才能击退入侵的敌人。接过GRUFF送的转轮机炮，细心听完使用方法后，JULIE踏进了GRUFF为她打开的通向神殿的时空门。

七、最后的决战

现在JULIE的面前，是一个巨大的半圆型广场，好象古罗马的大剧场一样，圆心处是巨大的主门，边上分别排列着蓝色的水门、红色的血门、绿色的灵魂之门。首先JULIE得到了广场中央的雷光剑，干掉广场上的火鸟和鬼魂后，进入打开的灵魂之门，这一路到处是补给和武器弹药，看来这一仗会很艰难。进入房间中间的蓝色传送点，JULIE来到了另一个地方，3个原始丛林怪兽冲了出来，解决它们后走到右边降下去的雕像旁，跳过数个逐级下降的圆形平台后来到下边的大平台，那里有几株变异植物。干掉植物后JULIE前面的雕像也降了下去，走过去后一块巨石滚了下来，好在JULIE闪得快，没受伤。在这里，JULIE还碰到了一只时隐时现的怪兽，看来这里连鬼魂都是杀人机器。解决障碍后向左走，从平台边缘跳下一层，然后再跳到左边对面的平台上，向右走一段，展现在JULIE眼前的是一排高低不齐的圆形平台。一个接一个地跳过去后，来到了鬼门的中心大殿外。推开门进去，一只蜂王领着一批毒蜂杀了出来，JULIE照旧先用电锯解决掉蜂王，再用机枪扫射蜂群。这时一阵巨大的震动传来，大殿的中间部分塌陷了，JULIE只好帖着左边，由尽头跳过去。在神像下的台阶旁又遇见了一只蜂王，照老办法解决掉它后，把挡在绿色鬼头像前的两块石板推开，然后从台阶的左边利用石板跳上高台，顺着几

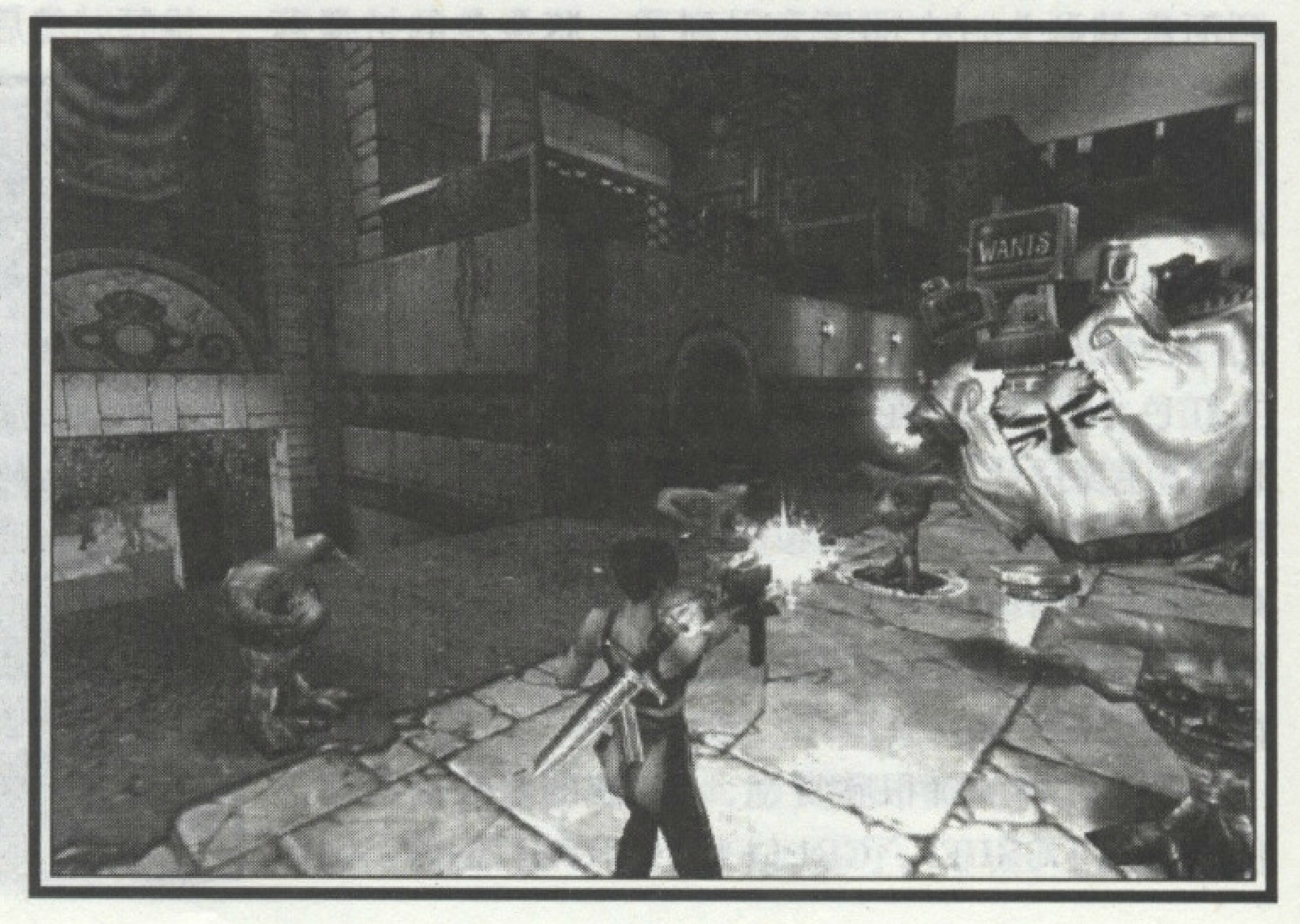


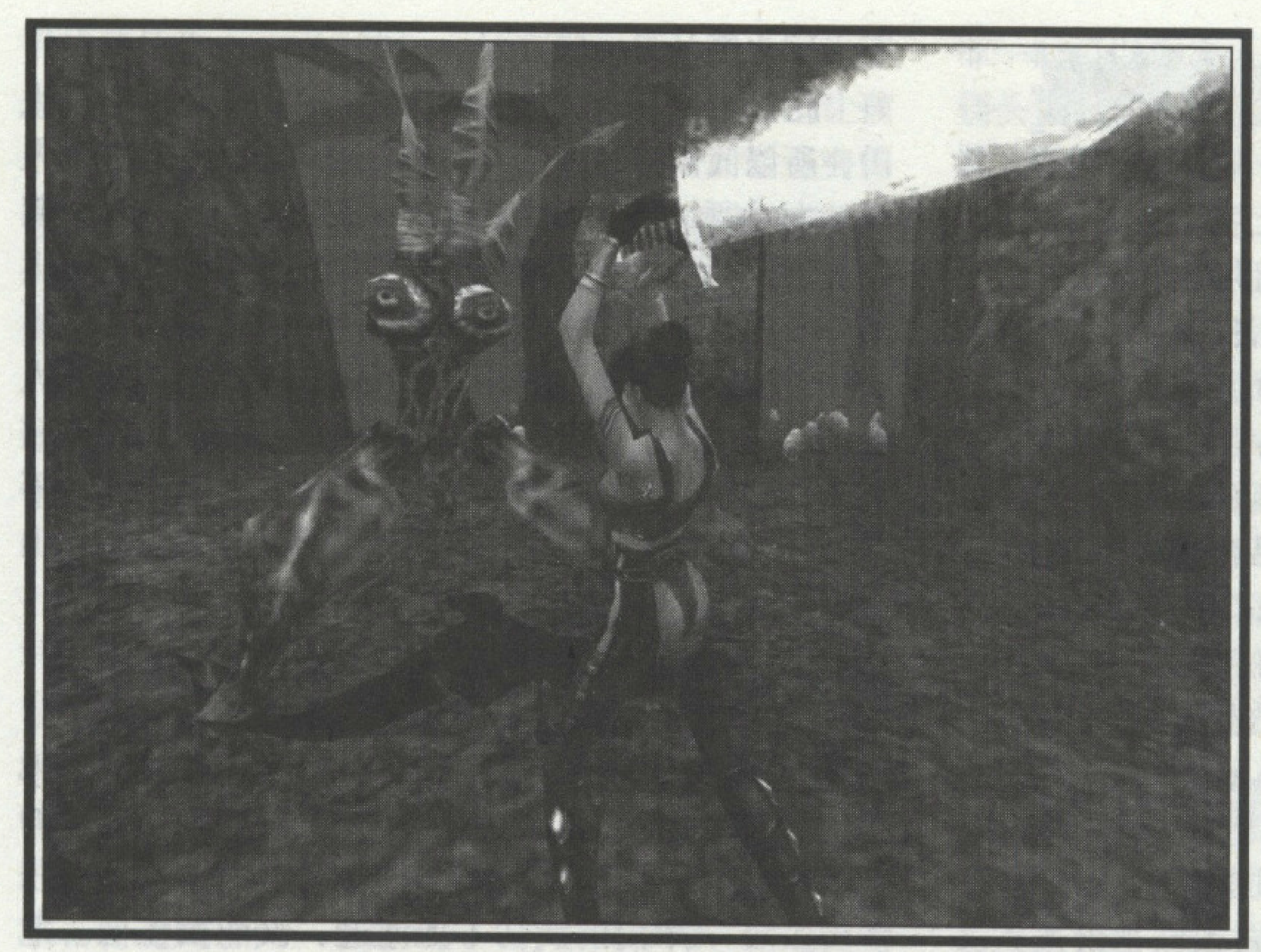


个平台一直向前，一路又跳又爬，直到尽头才找到入口。JULIE跳进这个房间后发现是个机房，但里面的机关卡住了。JULIE看准时机转动3个开关，使机关中间的轴不被障碍挡住，机器就重新运转了。回到外面，JULIE以同样的方法来到对面的另一个机房，这里是3个按钮，电流不停地通过中间。JULIE凭借敏捷的身手在电流的间隙按下了3个开关，打开了这里的机关，使机器恢复了运转。回到大殿，上到台阶顶，在雕像下得到一个圣物，现在该考虑如何出去了。走下台阶，突然一阵阴风，JULIE回头一看，一群脱开束缚的鬼魂冲了过来，JULIE忙抽出冲锋枪一阵扫射，可谓魂飞魄散啊。借着鬼头雕像喷出来的气流，JULIE飞过了裂缝，正好落在一块残垣上，这里有瓶加血药水。拣起药水后，跑出大殿，发现门口的鬼头雕像也在喷气，于是量好角度，向前一跳，飞过了对面的平台。

JULIE原路返回到外面的广场，走向蓝色的水门。在水门的旁边，JULIE通过仔细的检查找到了一间屋子，里面有一瓶蓝色的加水药水。找齐补给后进入水门，等眼睛亮起来时JULIE发现眼前有个时空门，进去后来到个水池。左边又有个时空门，走上去，眼前是个平台，还没来得及反应，这里的地面就开始分裂下陷了，JULIE立马跑到右边转动开关放下吊桥，然后再跑到左边转动开关放下电梯，这时地板已经不剩几块了。JULIE一个鱼跃跳上电梯，按动开关，终于脱离了危险。上到上面的吊桥，解决桥对面的机器人，然后跑过桥去，进入另一个时空门。这次来到一扇大门前，JULIE打开门进去，抓住中间的绳子，慢慢爬下去，避开下面的岩浆，进入隧道。在右边，JULIE找到一扇门，进去后遭遇一个机器人，拆掉它后按下屋子里的3个电钮，隧道里的巨大滚轮开始轰隆隆的来回滚动了。回过身来，JULIE发现身后不知什么时候跟进来两个机器人，紧接着当然是一场恶斗。放倒机器人，打开门，等滚轮滚过去后跑进另一扇门，解决掉里面的敌人，攀着绳子下去，按动旁边的四个开关，使得中间的机器运转起来。在屋子的另一边，JULIE找到了时空门，但一靠近它，一个巨爪会突然从旁边伸出来，JULIE险些中着。避开它跳上时空门，来到了中心大殿。在旁边的水池里，JULIE找到了蛇型匕首。在两个巨大的雕像下，JULIE把在灵魂之门拿到的圣物放上祭台，只见从两个雕像中各飞出一个精灵来，她们感谢JULIE使她们重获自由，并答应引导JULIE找到水晶之心。水精灵们在大殿中心合力打开一道巨大的时空门，JULIE看准机会跳了进去……

这次JULIE又回到了大广场，两个机器人似乎在那里已经等候多时了。一阵苦战拆掉机器人后，JULIE四处望望，只剩下血门了，在进去之前，JULIE在血门附近的房间里找到了加血的药瓶。进入血门，一片恐怖的景象，到处都是暗红色的。走过前面的走廊，来到一条窄窄的螺旋通道前，通道似乎是个活物，两旁的尖刺在不停地合拢又松开。看准时机，JULIE一段一段地冲过这样的尖刺群。上空的火鸟碍于JULIE喝下的护身药水所发出的光环，不能伤害她什么，倒是沿途的机器人让JULIE颇费工夫。最后，在进入象个嘴一样的尖刺群后，JULIE打开了那里的门。这里的天花板上有个会不停放出傀儡的生物，JULIE扫清傀儡后，用投石器打击对面门的开关，然后看准滚轮的空隙冲了过去。放倒走廊里的机器人，进入中心大殿。大殿飘在空中，周围都是六棱地板，





面对近在咫尺的大殿，JULIE刚想跳上去，却被前面救下的水精灵阻止了，她们不多说什么，只说要信任她们。JULIE也觉得有些猫腻，就跟着她们跳上一块块的地板，原来这里的地板不是每块都能负重的，中心大殿的外围地面在JULIE一跳上六棱地板时就立刻飞起了一节，好险！JULIE跟着水精灵一路前进，连续跳上3个小平台，在那里每打开一个开关，外围地板就会下降一点，直到打开了所有的开关，外围地板才回到原来的高度。告别了水精灵后，JULIE跳上大殿，刚站稳，吸魂者就出现了。JULIE一敌二，借着灵活的优势一一解决了他们，然后上到中心的雕像下，用金色的匕首刺穿了金色的松鼠雕像，它流血后时空门就打开了，JULIE走了进去。

照旧是广场，现在只有中间的大门需要解决了。一个吸魂者守在门前，这种货色JULIE一路见多了，几个回合放倒它，然后冲进了大门。

一阵地动山摇，大门内的整个宫殿脱离广场飞了起来。JULIE向前跑，来到一个平台前，冲下斜坡站在一个圆形的平台上。前面是一座处于不停分和状态的“桥”，JULIE先用火箭筒解决了对面的机器人，然后算好时间，在桥和上的时候冲过去，快到尽头时立刻跳起，刚好攀上对面的平台，真险！在做了少许休整后，继续前进。进入后面的门，走下楼梯后又干掉了两个挡道的吸魂者，这时中间升起了一个开关，JULIE转动它，使得前面的大门变成了楼梯。通过这节楼梯上到上面的平台，干掉门口的两个机器人后进入大门。走过走廊来到一个大房间，这里两个雕像背着的就是JULIE要找的水晶之心。JULIE正想伸手拿，天花板突然裂开了，入侵者的头目出现了，他抢走了水晶之心，最后还让巨人lord Tyler来收拾JULIE。面对挑战，JULIE没有选择。

在这块漂浮着的地板上，JULIE一面躲闪着TYLER巨剑的攻击，一面用火箭筒还击。TYLER受伤后总想吸收外界精气补血，JULIE拿出先前得到的吸魂枪迫使他不能补血。恼怒的TYLER先是招来各种各样的喽罗帮忙，最后不惜飞起到高空作战，JULIE顽强的和他周旋。TYLER没有办法，重新回到地面，妄图再次补血，JULIE上演帽子戏法。穷途末路的TYLER继续顽抗着，JULIE跳上石柱，拔下TYLER的那把巨剑，照着补血的TYLER一剑砍去……邪恶的头颅飞到了异次元空间里，宫殿恢复了正常状态，气急败坏的外星入侵者放出了所有的力量，想要干掉JULIE。JULIE一脸平静，依照着雕像的指引，启动了水晶之心，强大的能量终于使入侵者的阴谋完全破灭了……

终于又回到了镇上，大家欢呼着JULIE的名字迎接她，这就是和平来临的的喜悦……

突然，一个乡亲惊慌失措地跑过来，说是有人劫走了JULIE的姐姐。JULIE抬头望去，一艘飞船掠过，外星首领狞笑的声音消失在天边。和平，何时才真正来临呢……



总评 90

制作	Ritual	类型	第三人称动作
发行	Gathering of Developers	语言	英文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

心得

1.在游戏中，昆仑山山下有许多隐藏剧情，其中包括魔法牌的购入。建议无忌有钱的话多买几张，合成后会出现隐藏的绝世武功哦。

2.如果人物手上装备了剑或刀之类的武器，就不能使用掌功了。

3.在游戏中，配药与合成是一件非常有趣且累人的事。大家应从实际出发，发挥想象力，合理地利用物品合成这个功能。

4.游戏中只出现了一个道具店，大家千万不要错过。刀和剑没什么大用，其他如盔甲等要尽量选好的买。

楔子

话说元朝末年，天灾人祸不断，再加上蒙古人歧视汉人，汉人百姓在长期被欺压下积怨已深。在如此动乱的大时代洪流下，武林中传出了二十四个字：“武林至尊，宝刀屠龙，号令天下，莫敢不从；倚天不出，谁与争峰”。因倚天剑失传已久，所以在江湖上只要听闻屠龙宝刀现身之处，莫不掀起一场腥风血雨，不知道多少人为了夺得宝刀而白白葬送了性命。

武当门下七侠之一的三侠俞岱岩也因路见不平卷入夺取宝刀的武林争斗中，不料却落得全身骨骼被大力金刚指寸寸捏断的下场，武当创派祖师张三丰在痛心之余要其门下弟子下山察访真凶。武当之五侠张翠山为了追查真凶而在一连串的机缘巧合下和天鹰教教主之女殷素素有了暧昧的牵扯。后得知天鹰教夺得屠龙宝刀，欲在王盘山扬威立万，于是便前往王盘山一探究竟。

在王盘山上的江湖聚会中，天鹰教想登上武林至尊的美梦被金毛狮王谢逊所破坏。而后，谢逊又以狮吼功震死了所有江湖高手，只有张翠山和殷素素侥幸活了下来。此后三人在船上又发生了激烈的争斗，殷素素以冰魄银针射瞎了谢逊的双眼，谢逊于是狂性大发，杀死了所有的船夫。此时风云突变，一场大海啸将三人所乘之船冲到了极北之地的冰火岛，谢逊因双眼失明不得不依靠张殷二人。张翠山宅心仁厚不忍心让谢逊自生自灭，于是三人在此小岛上一同生活。

此岛虽处极北之地，但因岛上有一终年不灭火山，所以气候温和，草木扶疏。张翠山和殷素素两人历经大难所结下的情感使两人成为夫妻。三人在一起倒也相安无事，只是谢逊虽抢得屠龙宝刀却参透不出其中的秘密，因此经常会发狂乱骂。

如此过了一年有余。一日，谢逊突然骂起武林人物来，从少林达摩老祖到岳武穆神拳散手全给骂得一文不值！然后一路骂到南宋末年的东邪西毒南帝北丐中神通，再骂到郭靖杨过，猛地骂到了武当派的开山祖师张三丰……

一

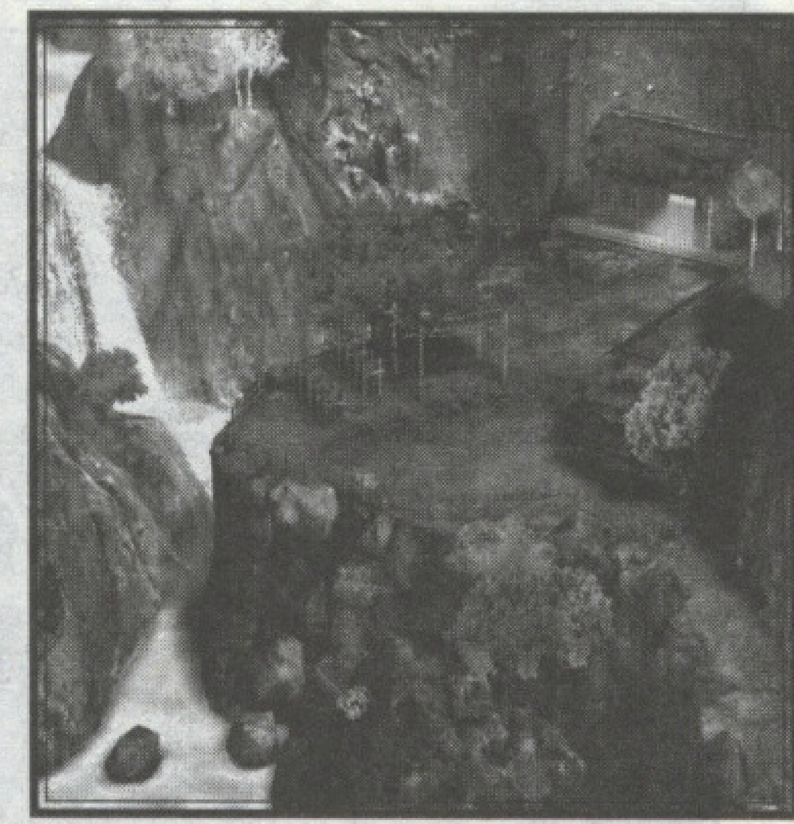
十月怀胎，一朝分娩。这一日，张翠山正焦急地等待洞中的妻子殷素素分娩。正在这时，狂病突发的金毛狮王谢逊嘴上骂骂咧咧地直往洞中冲去。无奈张翠山的武功不如谢逊，没能挡住他。危急关头，洞中传出婴儿的哭声，谢逊听到哭声后忽然神智清醒过来，和张翠山一起跑入洞中，这时殷素素已抱起刚出生的婴儿。为



天津 凡人

新倚天屠龙记

了孩子的将来，三人又一次谈到回中原的想法。为了避免谢逊向刚出生的儿子报毁目之仇，殷素素还让孩子改姓，认谢逊为父，取名叫做谢无忌。而谢逊突得一子，不由大为高兴，表示将不计前嫌，共同抚养无忌长大。就这样，四人在冰火岛上居住了十年。这段期间，谢逊一方面教无忌武功，另一方面日夜体察时节、风向、潮流等细节，希望能找到回归中土的方法。终于四人同心协力打造了一只木筏，打算顺潮流漂回中原。



这一天，谢逊匆匆地跑进洞中叫道："转北风了，转北风了！"于是四人一行来到沙滩，谢逊因为自己年纪大了，而且眼睛又瞎，回到中原反而会不习惯，因而不愿同船回去。临走之时，谢逊关照无忌回去之后只能称自己为张无忌，万万不可说出谢无忌这三个字。

果如谢逊所推测，北风顺利地将木筏往南吹送，回到中原的希望也越来越强。这一天，在茫茫大海中



突然碰到一艘巨舰，其上竟有天鹰教的纹饰。上船后张翠山才知原来素素还是天鹰教紫微堂堂主，地位甚高。更离奇的是船上刚发生过打斗。武当七侠中的俞莲舟和一干昆仑派的武林高手均在船上。原来自从张翠山和殷素素失踪这十年来，天鹰教因为要寻找殷素素的下落而派出海船四处搜索。另外白道武林也想查出当日王盘山一役中谢逊的下落而侦骑四出。这日两方的船舰在海中碰到，便爆发了一场争斗，后因为张翠山、殷素素的出现而使双方停手！几十年的恩怨实非一时可以理清，因此众人约定三个月后于武汉黄鹤楼头设宴，是非曲直作一了结。

因武当张三丰的百岁大寿转眼即至，所以俞莲舟和张翠山一家三口离开海船后便一路往武当山行去。这日午后将到安陆，却碰到鞑子兵在杀人掳掠，武当七侠出手除害，发现他们竟是武林高手所假扮，意在绑架无忌套出谢逊的下落。等到抢回无忌后，发现他已中了寒冥玄劲，于是七侠急忙赶回武当山。武林各派因为等不及几个月后的黄鹤楼大会，而借张三丰百岁大寿之际，名为拜寿，实为打探谢逊下落，向武当发难。在后厢房中，俞岱岩认出殷素素就是当年加害自己的凶手。张翠山无法面对同门恩情与夫妻感情之间的矛盾，向张三丰托付之后，在众人面前自刎而亡。殷素素在伤心欲绝之际，用计将众人的矛头指向少林掌门身上，接着同样当场自刎。可怜张无忌遭遇如此突变，寒毒又一次发作，晕倒在地。

二

两年后，无忌靠张三丰传授的九阳真经维持着弱小的生命。这一天，无忌的寒毒又一次发作，张三丰无奈之下，只得带着无忌去少林看看有没有医治的方法。来到少林一苇亭，谁知少林方丈见死不救，拒绝了张三丰的要求，二人只得离开少林。刚走出少林寺，就看见被蒙古兵追杀的常遇春和周芷若。从常遇春口中得知蝶谷医仙医术高超，而他正要前去治伤，并提议带张无忌一起去。张三丰和常遇春约定后，带着周芷若回武当安顿。常遇春则与无忌前往蝴蝶谷找神医胡青牛。找到胡青牛后，他却因为无忌不是明教中人，不肯医治，常遇春为报张三丰救命之恩，提出以己一命换无忌一命。谁知胡青牛又说一个不救，还出手打晕了常遇春。这时无忌的寒毒又一次发作，在昏迷之时，胡青牛发现无忌所中之寒毒为平生没有看见过的，遂决定医治张无忌。

无忌醒来后，胡青牛给他一本子午针灸经，让他

自己好好看看。来到后面的柴房，得知要治常遇春的截心掌需要镇风丸和烈火丹，于是无忌去问胡青牛，但他只给了无忌一些金针。由于没有经验，而金针又太软，所以无忌打算先找竹针代替金针。到柴房拿到砍柴用刀以及炼丹炉等，从柴房旁的小路往右走，看见一小片竹子，走过去用柴刀砍下竹子（只要人移动到竹子前，选择“是”就可以了），打开道具栏，将砍到的竹枝拖到物品合成栏，再拖动柴刀进入，就会变成竹针（以后所需的物品均可如此加工）。暂时救治常遇春后，无忌又来到胡青牛房中向他询问镇风丹的配方，原来是用青蛇+防风，无忌又从书上得知用大蒜+鹿茸可炼出烈火丹，炼好这两样东西后再次合并，就得到截心掌解药了。给常遇春服下后，他便告辞离去了。

过了几天，胡青牛忽然说自己得了天花，让无忌离去，并让他注意饮食。走出房就看见伽蓝、简捷、欧阳焚等三人前来求医，并出示金花，但胡青牛仍然不医。这时纪晓芙晕倒在房前，救醒她后，那三个人也求无忌救他们。为救纪晓芙，无忌又向胡青牛请教，得知医治良药是“寒潭白鱼”。用坚韧的丝线加上钓钩，再加上竹枝，可得到无饵钓竿。再到柴房左边的小夹缝中去挖蚯蚓做鱼饵，再与钓竿合成为有饵钓竿。还记得竹林旁有一小水潭吗？走到最大的那块石头上就可以开始钓了（记得是寒潭白鱼，它是随机出现的，要耐心多钓几次，鱼饵没了再去老地方挖）。医好纪晓芙后，无忌又去救另外三人。用红蝎加蜈蚣再配上酒炼



成二仙化毒膏；用血竭加断肠草炼成断血散；在后山的石洞中找到白蜜（一定要三样全都炼好后再和他们交谈）。三人服药后，还觉得没有痊愈，几天中的病情时好时坏，无忌也不知是什么原因。

无忌看到一条黑影从胡青牛房前闪过，于是跟进柴房，和纪晓芙一起将她打倒并带至胡青牛处。胡青牛让无忌去拿牛黄血竭散（用牛黄+血竭就是它了）。原来黑衣人就是胡青牛的妻子王难姑，只因为各自的医道和毒功相斗了二十几年。眼看王难姑就要毒发，胡青牛也服下了毒药，和王难姑共赴黄泉。正在这时，门口出现了打伤纪晓芙的金花婆婆，她看到胡青牛夫妇将死，便头也不回地走了。此时王难姑醒来，让无忌赶快配制牛黄血竭散和玉龙苏合散，并告诉了无忌配方。救了胡青牛夫妇后，他们为逃避金花婆婆，让无忌在后山帮他们立两个坟，以骗过金花婆婆。立好坟后，金花婆婆突然又来了。询问了无忌的身世后，她竟也想让无忌说出谢逊的下落。正在此时，纪晓芙和她的师父灭绝师太先后来到，灭绝师太凭借倚天剑的威力打败了金花婆婆。

灭绝师太质问纪晓芙为何触犯门规，纪晓芙无奈将经过原原本本地告诉了灭绝师太。原来杨不悔是纪晓芙



和明教光明左使杨逍所生的孩子，卑鄙的灭绝师太竟让纪晓芙去暗杀杨逍，纪晓芙不肯，灭绝师太一掌将她打死，这一切正好被无忌和杨不悔看到。灭绝师太让弟子丁敏君杀人灭口，无忌他们急忙逃走了。此时无忌下决心要将杨不悔送到她的父亲杨逍那里，于是两人一路向昆仑山走去。

三

来到河南境内。一日，遇见苏习之和詹春之间因过节而引发的纠葛，决定帮他们解毒。来到市镇找到药铺，伙计却说老板不在。在客栈的二楼终于找到了老板，他又说他的老婆会在店中。回到药铺买好药（何首乌+紫河车加上燕窝+五味子）。救活苏习之和詹春，无忌也正好让他们带自己去昆仑山。

来到昆仑山后，得知昆仑派掌门何太冲的二夫人身患怪病，无忌一看便知五姑中了金银血蛇蛇毒。答应救治五姑后，出花园来到大殿前，用捡到的断肠草加上青陀罗花制成驱虫药水，再用灵脂兰加上鸡蛋制成醉蛇膏，然后回去救人。在床前抓到金银蛇后，还需要一个药引。何太冲问无忌需要什么做药引，无忌回答一定要选乳香，否则……过了几天，五姑痊愈，无忌也向何太冲告别。刚要下山，何太冲的大夫人斑淑娴追到门口。原来五姑的毒是她下的，她还让何太冲将无忌杀了解恨。可恨的何太冲竟然恩将仇报，对无忌痛下杀手。正在此时，明教杨逍赶到，和无忌联手打败何太冲夫妇，逃出了昆仑山。

在山腰，无忌将不悔交给杨逍。杨逍走后，无忌来到右面山腰的最高处，斑淑娴带着门下弟子追了上来，此时的无忌武功低微，终被打下山谷。

不知过了多久，无忌醒来，发现自己身处一个四面都是绝壁的山谷。在山谷南面找到一片石岩和别处的不一样，于是无忌到小潭的边上找到鹅卵石，走回去用鹅卵石敲打石岩，得到一块锋利的页岩。再往下走可拣到椰壳，用鹅卵石加工成纤维（要准备两个）。准备好这两样东西之后，会看见一只白猿来找无忌，它将无忌带到一只大猿身边。无忌查看后，决定为白猿开刀。用鹅卵石和页岩加工可得到石刀，再用石刀将拣到的鱼骨加工成鱼骨针，用两团纤维加工成韧线，和鱼骨针合成为缝针线。用在山谷中拣到的黄莲和白芍、大蒜和龙骨分别合成为九九丹和收魂丹，再将两者合为麻沸散，做好这些就可以给白猿开刀了。经过手术，无忌在白猿的肚子里取到了魔法牌和九阳真经。无忌看到九阳真经，想到自己的寒毒，于是打算找个清静的地方练功。

走到水潭上方的凹处，无忌觉得这个地方不错，就安下心来练功。没想到这一练就是五年，无忌也长大成人了，只是魔法牌钉头七箭总是参悟不透。去见白猿三次，它会送无忌一些药品。然后无忌又回到小洞中继续参悟钉头七箭的秘密。又经过一段时间的参悟，无忌终于知晓钉头七箭的秘密，也练成了九阳真经。再去和白猿说话后，无忌发现自己练功的那个小洞本来就有缝隙，于是用九阳神功用力一轰，将石壁炸了一个大洞，无忌终于脱困出谷了。

四

刚一出谷就看见灭绝师太带着峨嵋弟子围攻明教洪水旗教众，又见到了六叔殷梨亭，原来此时六大门派正在围剿明教光明顶。无忌想到当初各大门派对自己的种种不公正待遇，以及明教常遇春等对自己又是如何肝胆相照，于是决定要救下明教众人。凭着九阳

神功的威力，无忌接下灭绝师太的三掌，救下了明教吴劲草等人。之后无忌被带到明教大厅，无意中看到冒充少林和尚的成昆偷袭杨逍等人，又从他口中得知当年成昆与明教教主阳顶天夫妇之间的恩恩怨怨。还听到义父谢逊之所以如此发狂，也是成昆一手造成的。无忌听到这里怒不可遏，向成昆打去。打败成昆后，他却逃走了。无忌马上追去，无意中见到了杨不悔和小昭。说过话后，不悔去大厅帮他父亲杨逍，而小昭带着无忌来到不悔房间下的秘密通道。在迷宫中找到成昆并再次打败他后，可惜又被他逃走了。无忌按原路走回来到地下大厅，见到了阳顶天夫妇的遗



骨。走上前发现阳顶天的遗书，根据遗书无忌练成了乾坤大挪移，接下来就是要找到出去的机关了。依次去调查各个柱子（正确顺序为：以小昭站的地方为中心，左下、右、右上、下、上、左、左上、右下），打开机关后来到左面的墙前，发现密门，无忌终于和小昭出了明教地下总坛。

一路往上走，来到光明顶正殿，正看见六大门派在围攻明教众人。无忌的外公白眉鹰王因车轮大战而受了重伤。无忌于是站出来先后战胜了六大门派的高手（此一役共要连续打败10人之多，而且一个比一个厉害，建议玩家先在大殿外多练练等级，最好在40级以上再进去，另外还得多备一些药品）。最后出战的是灭绝师太，由于她手执倚天剑，所以明教中的白虹剑和紫金刀都被倚天剑所斩断。此时无忌使出了扰



敌之计——打倒一众峨嵋弟子，并乘灭绝师太分神之际，夺了倚天剑。当无忌将剑还给芷若时，灭绝师太竟让她杀了张无忌。无奈芷若迫于师命，将无忌刺成重伤。接着武当的宋青书又来挑战，身受重伤的无忌刚将他打败，武当六侠殷梨亭就因为要杀杨逍又和无忌动起手来。无忌重伤之下，叫了声“六叔”就晕倒了，武当众人方知原来此人便是武当五侠张翠山之子张无忌。

五

光明顶一役几个月后，在为众人疗伤的无忌听到巨鲸帮、海沙派、神拳门等人马将从山下攻上来后，为保存明教实力，在众人的推举下，无忌终于就任明教教主之位。躲进秘道后，无忌下令焚烧明教大厅。在明教大厅的熊熊烈火中，隐隐传来明教的圣歌……

（第一部完）

总评 85

制作	智冠科技	类型	角色扮演
发行	智冠科技	语言	中文
载体	CD×4	环境	WIN95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐

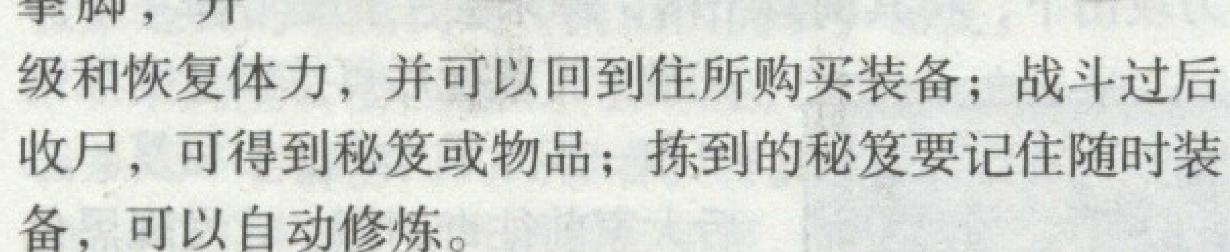
霹雳奇侠传

清香白莲素还真

北京 lynne

中原群侠的领导者云州大儒史艳文失踪多年，黑色十字会、霹雳门等各种邪教门派均想称霸武林，史艳文的女儿史青青为了爱人荒野金刀独眼龙，被迫嫁给霹雳门杀手刀锁金太极。经历几番波折，金太极改邪归正与独眼龙结拜兄弟，3人在紫竹林隐居，史青青为金太极生一儿子紫霹雳。但好日子没过多久，金太极中了黑色十字会的圈套，被囚禁在地狱窗……

游戏开始了。在游戏中需要注意以下几点：鼠标要经常在画面上晃动，如果看到问号就有收获了；在攻击重要角色前，可以先找些小兵练练拳脚，升级和恢复体力，并可以回到住所购买装备；战斗过后收尸，可得到秘笈或物品；拣到的秘笈要记住随时装备，可以自动修炼。



一、霹雳陨星

游戏主角秦假仙正欲出住所“万宝洞”前往紫竹林看望史青青一家，罗网乾坤崎路人突然出现，两人交谈的结果是：罗网乾坤崎路人可以暂时居住万宝洞，但是他百宝袋中的各种武器、宝贝得低价卖给秦假仙，以便在日后闯荡江湖时用。买卖作成后又在屋内找到《八卦乱拳》、《劈川断流》和《掌心雷射剑》秘笈，就可以上路了。



出了万宝洞可在路上拣到一些物品，将飞来的蝴蝶扑下，可得到《银碟飞舞》秘笈。继续前进，遇到游戏中的第一个敌人——白水江的剑狼，可以练一下兵哦。不过输赢都不影响游戏的进行，赢了可以拿到他身上的《水藏剑法》秘笈，输了的话身上的钱会被他抢走。

来到紫竹林，从屋外练拳的紫霹雳口中得知，金太极已经被独眼龙从地狱窗中救出。进屋之前可以在紫霹雳旁边拣到一把柴刀，砍开旁边的巨竹得到一本《纯阳真体》秘笈，在不远处还可以拣到一本《北海降龙爪》秘笈和一颗舍利子。走进屋里，看到金太极四肢瘫痪昏迷不醒。正和史青青、独眼龙讨论治病的事，突然听到紫霹雳的声音，于是3人冲出茅屋。只见屋外出现数名神秘人物，自称是奇幻海五海主宰——心海主宰静流君、恨海主宰暗流君、仇海主宰怒流君、情海主宰漩流君、欲海主宰急流君，5人迎接一辆白骨灵车到来。灵车之主以查看独眼龙是不是霹雳眼为条件，告诉了众人医治金太极之法——取得九层天通天柱顶的血肉根。众人听到这个消息后觉得难度太高，秦假仙提议到三圣会去请武尊帮忙攻打通天柱。

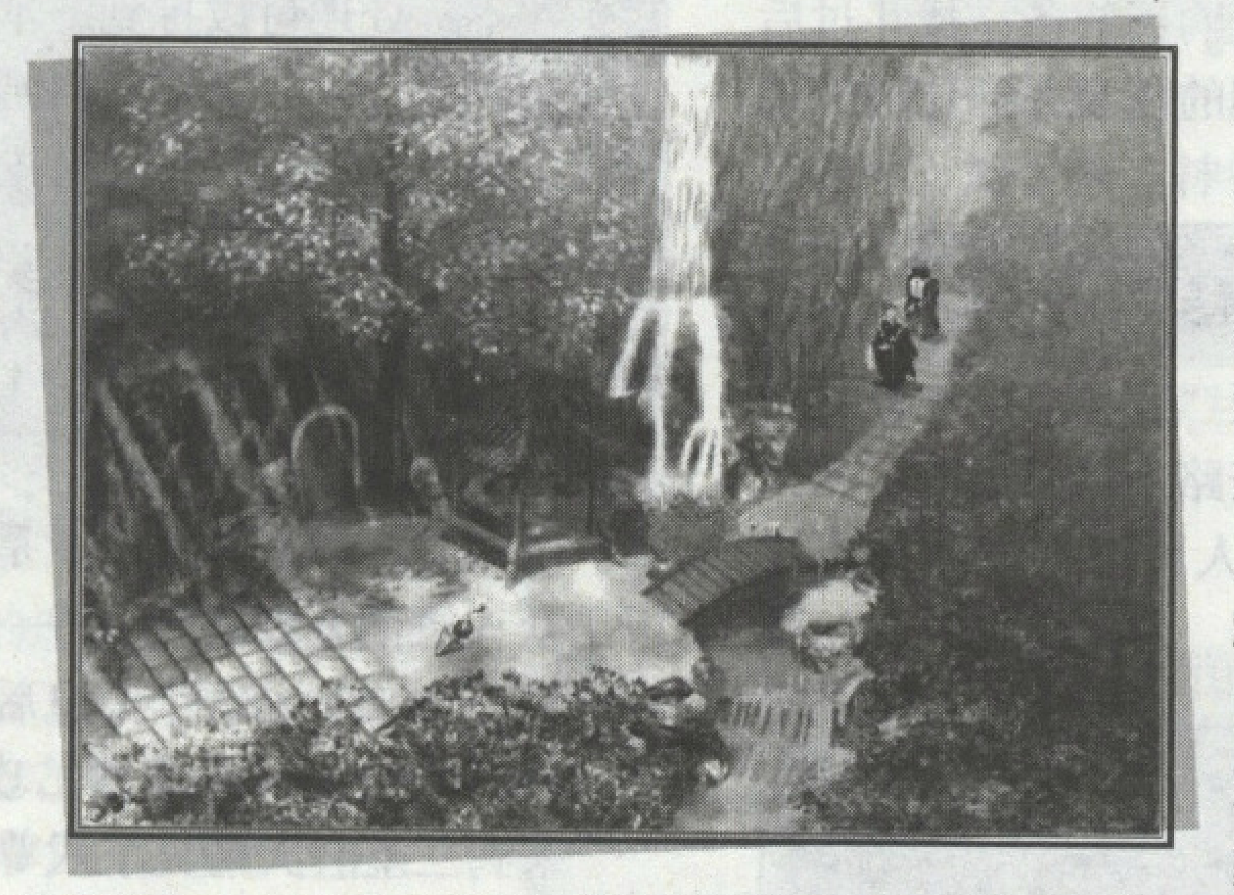
来到三圣会大殿见了武尊，武尊却以取得血肉根救人事小，灭“黑色十字会”事大为由，不愿帮忙，秦假仙只有无功而返，不想在三圣会门口遇到了矮侠恨天高。他向秦假仙打听白骨灵车的事，本来秦假仙不以为然，但恨天高却在瞬间跑到泰山采来了白露草。惊叹之余，秦假仙告诉他白骨灵车现在在奇幻海，恨天高急忙赶去。

回到紫竹林，发现恨天高在竹林里，上前询问，得知恨天高攻击白骨灵车失败，反而被恐吓说一个月取他性命。为求活命，必须逃到百孔狭道中躲避追

杀。恨天高愤怒地丢下小天星离开，秦假仙拾起小天星回到茅屋。进屋后，独眼龙惊说紫霹雳不见了，猜想他一定是独闯九重天去采血肉根，于是两人一同前往九重天救紫霹雳。

一路来到九重天，在路上拣到一些物品。突然看到紫霹雳的刀鞘落在路中，已断成几段。前行到了尸山血海人头桥，遇到红、白二骷髅，用小天星打败他们，继续前进，发现紫霹雳的尸首，手足被断，心脑眼被挖出，惨烈无比。愤怒的独眼龙不顾一切地要为紫霹雳报仇，欲独自闯上九重天。秦假仙收拾好紫霹雳的尸体后也跟上他闯上九重天。沿路击毙了好几波敌人后，来到了通天柱下。这时九眼如来半天鹰出现了，独眼龙要单独面对半天鹰的挑战。此时必须硬接四掌，因此要注意适当地防卫和适时地补血。半天鹰念在独眼龙是条好汉，没有赶尽杀绝，上通天柱采到血肉根给了他。这时可以在通天柱下面拣到一颗舍利子，旁边的宝箱内还有一本《铁布衫》秘笈。在下九重天的路上，将霹雳门徒的尸体埋掉后，可以得到很多秘笈。在过尸山血海人头桥时，遇到了霹雳战将一屠勇，剑藏玄适时出现帮忙，一场恶斗打败了一屠勇，可以拣到他的宝刀，而后剑藏玄告辞离开。在出人头桥时，遇到黑白郎君南宫恨，由于欣赏独眼龙的勇气，他用幽灵马车送两人回紫竹林。

回到紫竹林，将血肉根给金太极服下使其复原。众人听到紫霹雳的惨讯后悲痛欲绝，要杀上九重天



为紫霹雳报仇。这时白骨灵车出现，告诉金太极等人要救活紫霹雳必须收集到5样东西——百年不死之脑、丝毫能察之眼、通灵知性之心、操控生死之手、顷刻万里之足，并找到创造玄子神功的人。而目前仅知的只有恨天高的顷刻万里之足和半天鹰的丝毫能察之眼，于是秦假仙、独眼龙、金太极3人出发。此时可自行决定是先取顷刻万里之足还是先取丝毫能察之眼。

一行3人一路杀上通天柱，见到了半天鹰，一阵撕杀后将其打败（在攻打半天鹰时，要注意他的部下穿红衣服的人，他们有法术可以恢复半天鹰的体力，所以要先将他们消灭）。独眼龙念在半天鹰曾经有恩于己，饶过他的性命。半天鹰逃回通天柱后被冷剑白狐杀死，冷剑白狐将半天鹰的“丝毫能察之眼”交给金太极，并劝他回霹雳门。金太极拒绝后答应为霹雳门做一件事，冷剑白狐离开。将半天鹰的尸体掩埋可得到一本秘笈，而后3人前往百孔狭道寻找恨天高。

到了百孔狭道，来到盘丝洞。在洞口看到织网的金蜘蛛，将其赶走。这时洞里传来打斗声，原来是黑白郎君与蜕变妖郎在里面决斗。恨天高闻得众人到来的消息躲进百孔狭道。金太极与独眼龙先入洞，秦假仙将金蜘蛛任意放个洞口，将其余洞口都封上，然后走进洞内，与金太极、独眼龙会合，共同寻找恨天高。众人往左到第二个十字路口再往上就能找到恨天高，却又叫他跑掉了。大家回到刚才的十字路口，再往左走，就可以将恨天高逼入死路，打败他后即可得到顷刻万里之足。这时白骨灵车出现，将恨天高撵死，实现了一个月将恨天高击毙的诺言。秦假仙将恨天高的尸体掩埋，得到了《化影无踪》秘笈，在旁边的宝箱里还可以得到龙筋刺球链。

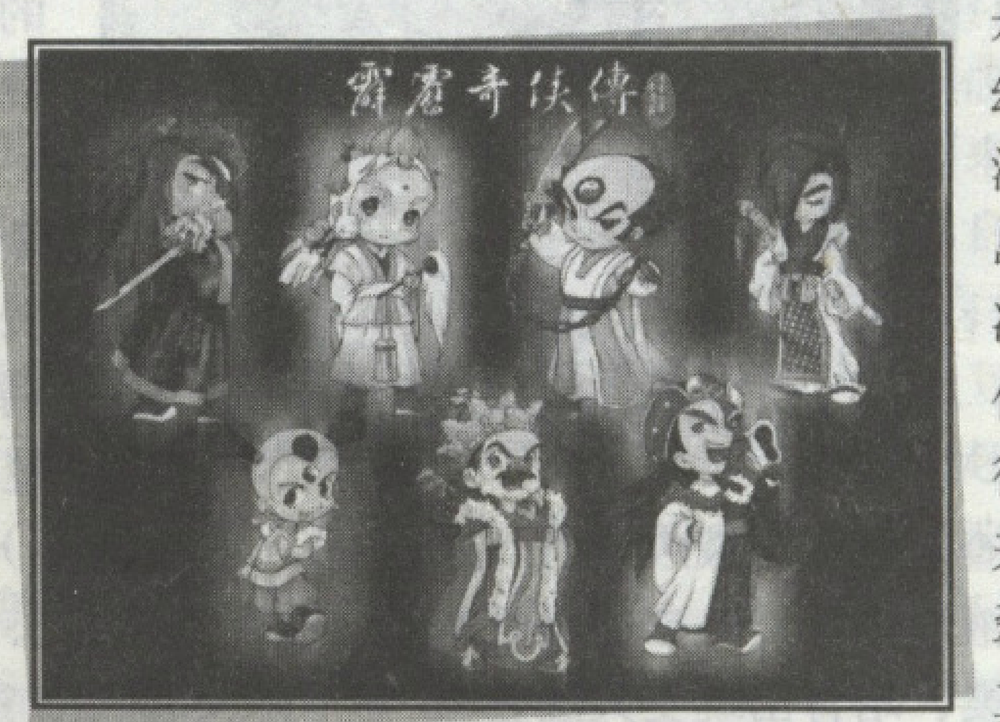
当3人回到紫竹林时，却不见了史青青。万教武尊告诉大家史青青被黑色十字会抓去，大家急忙向那里赶去，在路上可拣到一颗玉菩提。进入黑色十字会的迷宫后经过一番厮杀，路上拣到秘笈和一些物品。在迷宫尽头先遇到十字会中头目——天杀地斩，将二人打败后就可以在迷宫最深处找到会主。在一行人合力攻击下，将其面具击落，原来会主竟是心海主宰静流君！打败他后可拣到十字黑钢刀和一本《风火刀法》秘笈。之后大家前往奇幻海，才发现黑色十字会之主其实是静流君的胞弟，一番对话后，仇海主宰恨流君一掌击毙了他，金太极得到了通灵知性之心。这时白骨灵车之主出现，告诉秦假仙等人，必须将紫霹雳的尸体放在百棺机密门，但要知道开门的方法只有向三圣会的闻世先生请教。于是大家来到了三圣会，三圣会正在为攻打黑色十字会的胜利而庆贺。突然接到报告说在黑色二坛地牢中有一具女子的尸体。金太极在伤心欲绝之余，独自先去了百棺机密门等大家。秦假仙请教了闻世先生开启密门的方法：百棺百棺、机密机密、百棺机密；闭门开门、开门闭门、百棺开门。大家立即前往百棺机密门，利用闻世先生告诉的方法开启了密门。进入后，将紫霹雳的尸体放入右边的一个空棺内。调查四周后，发现一具红色的棺材中存放着未腐烂的擎天子的尸体。在大家怀疑之际，由秦假仙到奇

幻海找白骨灵车询问事情的原由。秦假仙将此事告诉了白骨灵车后回到百棺机密门，与金太极对话后，白骨灵车出现，要秦假仙打开擎天子的嘴。突然从擎天子的嘴里射出一道金光，击中白骨灵车，白骨灵车惨叫一声后逃走。而后调查擎天子的嘴，得到一片金叶。仔细检查金叶，发现上面写着：“九死一生洞，九死难一生；谁若有命出，堪称天下王。”众人得到指示，向九死一生洞进发。

二、清香白莲

一进山谷就看到10个洞口，左右两边各5个，但只有一条生路，是左壁上层第二个洞口。入洞后可以看到左右2洞，选择左边的洞有机会得到丈八玉龙须和豹眼镶金刀，选择右边的洞有机会得到千力传呼卡。通往出口的路线是固定的，只要按照左、右、右的顺序进洞，就能找到出口。出了九死一生洞，来到翠环山玉波池，见到清香白莲素还真——玄子神功的创始人和其他武林先辈。谈话之后，素还真提示秦假仙等人可以到冲浪山珍珠地找观山望云楼主，向楼主询问有关百年不死之脑的事。之后，可以在素还真的屋里找到《南山伏虎拳》秘笈。

来到望云楼，遇见“操纵生死之手”之一的花风云杀死一名霹雳门的闯楼者。将霹雳门战将的尸体收埋，可以得到《盲目神剑》秘笈。在与花风云言语相冲之下，独眼龙和花风云约定第二天在葬龙岗决斗。进入望云楼与楼主对话，被楼主留下过夜，在楼内的宝箱中可找到大天星。夜间，秦假仙睡不着，调查客房，在床边的柜子里有一本《碎骨掌》秘笈，在房间右侧有一幅画，点选打开后，等待一会儿，可以悟出招式——仙风云体术。走出房门，与大厅中的楼主对话，了解到一些人物的背景。次日，望云楼楼主告知拥有百年不死之脑的蟒中龙和万变魔女目前正在阴司曹，并且赠给了破除他们不死的蜕变大法的道具——吸雷针。此时独眼龙离开大家前往葬龙岗赴约，秦假仙和金太极两人前往阴司曹取百年不死之脑。



在阴司曹中，敌人众多，是个练功的好机会。一路上可以得到《如意秘笈》、《镇血断》和《狂风飘雪》秘笈等物品。经过曲折的道路走出阴司曹后，见到蟒中龙和万变魔女，进入战斗后使用吸雷针破坏两人不死之身，打败他们后即可得到“百年不死之脑”，收埋两人的尸体可得到一些物品。

走出阴司曹的迷宫后，秦假仙和金太极来到葬龙岗，听到了望云楼楼主和恨海主宰暗流君的对话，为了取得白骨灵车的信任，望云楼楼主杀了胞兄恨海主宰暗流君。收埋了暗流君的尸体可得到《东狱幽冥手》秘笈，在旁边的树丛中还可以得到《擎虹剑招》秘笈。继续往上走，到了葬龙岗顶，只见独眼龙的镶金刀遗弃在地上，金太极收起金刀，并在附近找到秘笈。这时武尊出现，告知秦假仙等人史青青没有死，背叛金太极与独眼龙在东篱山。

武尊带领两人到了东篱山下的茅屋，金太极见到史青青照顾奄奄一息的独眼龙便产生误会，加上武尊的煽动，愤而割袍断义，转身离去。秦假仙进入茅屋，见到生命垂危的独眼龙，与史青青对话后，知道是误会。走出茅屋，发现望云楼楼主在门外。楼主拜托史青青劝说剑藏玄和花风云决斗，于是，秦假仙与史青青前往茅山寻找剑藏玄。

来到茅山，找到剑藏玄说明来意后，剑藏玄答应3天后取花风云的首级，史青青先行离去。正当秦假仙欲离开的时候，见到素还真的小徒弟小玄元来到，告诉秦假仙素还真请他到奇幻海转告白骨灵车之主，说一天后要在通天柱上揭发白骨灵车的真实身份，于是秦假仙刻不容缓地前往奇幻海去转达此事。来到奇幻海，点击奇幻海中的魔海死岛千邪洞可以获得智慧+1、准头+1的奖励。将素还真交代的事转告了白骨灵车，却得知他又训练了一批小五海来对付素还真。于是又回到翠环山将这个消息通知素还真，而后到客房休息，将客房床上的一本《非真刀谱》收藏起来安心入睡。隔天，秦假仙一出房门，就见到素还真等在门口，两人一同前往通天柱。正要出五莲台时，被白骨灵车的四海主宰堵住，一场大战后，素还真要秦假仙先行。秦假仙到了山脚下，又见到素还真和小五海对峙，加入战斗，小五海的战斗力不强，将他们打败之后，秦假仙先行到通天柱。

三、黄山八珠联

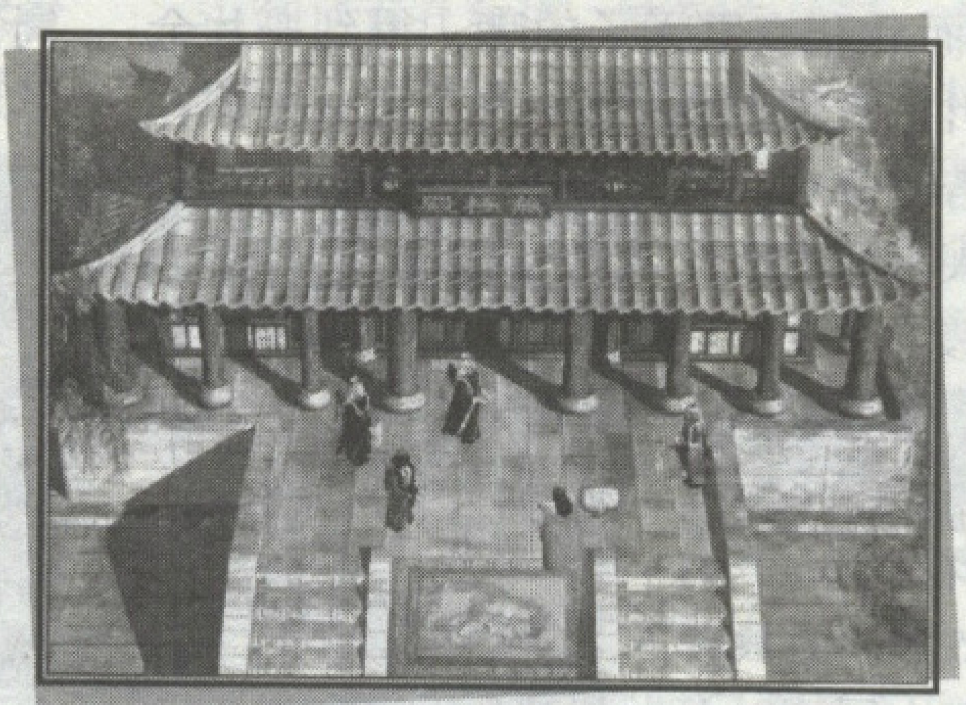
再次回到通天柱，在半山腰遇见了金太极，这时的他已是冷酷无情的杀手了。和金太极对话后，白骨灵车出现，要求金太极无报酬地为他杀人（素还真）。而后又遇到了武尊，要他杀白骨灵车之主。来到通天柱下，白骨灵车先飞上柱顶，不久素还真也出现，将秦假仙带上了柱顶。在通天柱上，素还真指出原来白骨灵车之主就是单锋剑法创始人一单锋剑尊宇文天！宇文天放下恨话后离开，在路上遇到金太极，他没出一招便被宇文天砍下了双臂。

素还真用游蜀山时一位高人所授的飞龙探云手偷得霹雳眼，秦假仙被素还真用气劲吹送至尸山血海人头桥，遇见冷剑白狐和金太极（冷剑白狐将金太极从宇文天手中救出），两人正要前往望云楼取操控生死之手，于是秦假仙加入了他们的队伍。

在前往望云楼前，可先到素还真在通天柱上提到的“蜀山”一游，见见高人。在蜀山可得到飞龙探云手和鸳鸯双剑，对以后的战斗有很大帮助。金太极3人来到望云楼后，秦假仙先进入望云楼将白骨灵车主人的真面目告诉楼主。出来后，就见到剑藏玄和花风云正要决斗，这时游戏会有3个分支：如果与剑藏玄对话，秦假仙就会被杀，游戏结束；如果和花风云对话，则对话完后，花风云向望云楼后走去，等秦假仙赶到后，会发现花风云被冷剑白狐所杀；如果在一定的时间没有和其中一个人说话，则花风云会被剑藏玄杀死。当剑藏玄离开后，秦假仙想取操控生死之手，冷剑白狐突然出现，将操控生死之手抢去。

当秦假仙离开望云楼，一来到大地图，便听到黑白郎君从不远处的盘丝洞里传出的招牌笑声。到盘丝洞调查，见到冻液成体葫尸人和奄奄一息的黑白郎君。冻液成体葫尸人准备用天罗影的血肉来养一个满月的女婴，培育出蜕变大法登峰造极的人物。接着，把黑白郎君带到翠环山，请素还真救他。

来到翠环山，素还真看了黑白郎君的伤势后，告诉秦假仙武林的四大门派已经将翠环山包围，素还真叫徒弟请四大门派之主上山谈判，并提出在公开亭进行“见五杀”的生死赌局。秦假仙克服重重阻碍来到公开亭后，不论如何选择都可以安然度过，最后输的都是奇幻海漩流君。赌局结束后，众人离去。素还真将一颗蜡丸给秦假仙服下以解赌局中所中之毒，并交代秦假仙到百棺机密门将紫霹雳的尸体取出。秦假仙走出公开亭，遇到了琴愁云（花风云的琴僮），告知剑秋风背叛望云楼的事，拜托秦假仙向望云楼通知一声。一来到大地图，就听见望云楼传来一声轰响，过去调查，见望云楼被炸。原来望云楼楼主欲炸楼与宇文天同归于尽，却没能伤到宇文天分毫。听完宇文天和剑秋风的对话后，秦假仙继续往百棺机密门进发。



来到百棺机密门，调查了棺木后将紫霹雳的尸体带走，在门口遇见了冷剑白狐和金太极，此时金太极已经装上了紫金臂。冷剑白狐将操控生死之手交给秦假仙，3人一同回到了翠环山。

带着紫霹雳的尸体来到翠环山脚下，3人受到了小五海的伏击。打败小五海后，可得到山神石（增强道具）等不错的东西。一路上品茗亭可以找到素还真和一线生，将紫霹雳的尸体与五宝一同交给一线生后，进入洞中进行复活手术。与素还真的一番对话后，金太极和冷剑白狐相继离开。秦假仙将自己装扮为“热剑秦”，按素还真的指示跟在冷剑白狐的身后前往青木林。

一进入青木林，就可以得到《镇脉金锁》和《雷击五岳》秘笈。路上打败三圣会的三圣后，可以得到一把万教圣剑（收埋武尊）、一本《太极一气》秘笈（收埋文帝）、一本《武极一气》秘笈（收埋法王）。继续前进，可以得到《移星换斗》秘笈、大力丸、旋风银环和《昊阳金刚体》秘笈。接下来又遇到霹雳门第二教主一碧眼天枭冶司徒，他的生命力大约有2500左右，要费一番力气才能打败他，收埋其尸体后可得无血断魂钩。接着又遇到四海主宰、宇文天等人，他们都是冲着冷剑白狐右眼中的霹雳眼来的。将他们打败，收埋急流君的尸体，得到一本《向天开花》秘笈；收埋怒流君的尸体，得到一本《碎脑一招》秘笈；收埋剑僮剑秋风的尸体，得到一本《秋风扫落叶》秘笈。过五关斩六将，冲出青木

林后，却失去了冷剑白狐的踪影，秦假仙发现青木林的出口就在东篱山的茅屋旁。进入茅屋中寻找史青青和独眼龙，发现人影无踪，只有史青青的一封信，说自己一无所有万念俱灰，要去绝情岭落发为尼。于是秦假仙来到绝情岭找到已经落发的史青青（法号“化丑”）。化丑告诉秦假仙独眼龙在失踪时屋中有一片金叶，上面写着“降龙埋葬玉波池”。因为玉波池就在翠环山上，所以素还真应该知道独眼龙的下落吧。这时窗外传来女人哭泣的声音，出去见到谈无欲、谈笑眉和怒斩。在谈无欲和怒斩离开后，史菁菁将金叶交给秦假仙，拜托他调查独眼龙的事情。



四、武林十大名人榜

来到翠环山，素还真否认独眼龙是他带走的，秦假仙将金叶给他看了之后，素还真将在千云山的妹妹素柔云叫出，经过谈话得知，独眼龙为素柔云之子。之后，素还真将两封《风云录》请柬交给秦假仙，一封给他，一封转交圣刀岩上的帝王刀管千岳。秦假仙动身前往圣刀岩，见地上插了5把钝刀，将其拔起，插入到岩壁中作为刀梯，可以顺利前进。到了圣刀岩见到帝王刀管千岳，把请柬交给他，这时独眼龙出现，管千岳说起了当年的往事……

秦假仙下了圣刀岩遇到无欲天的使者，说谈无欲请秦假仙往无欲天处一聚。来到无欲天，谈无欲请教了秦假仙一些武林大事后，发给他一封请柬，邀请参加武林十大名人的公布。在谈无欲身旁的宝箱里可以找到一本《黄子神功》秘笈。这时素还真的弟子小金刚来到无欲天，代替素还真向谈无欲下挑战书。谈无欲不以为然，小金刚留下了一个礼盒，里面装了个龙头面具。谈无欲前往公开亭公布他的武林十大名人榜。

秦假仙来到公开亭，在路旁的一个宝箱里得到一本《金剑分飞》秘笈。调查公开亭上的两张榜，便能见《风云录》和《文武贯》两份武林十大名人榜，这时各路英雄陆续进场，素还真和谈无欲也来了。素还真告诉大家他和谈无欲之间的赌局，一个是“风云录”和“文武贯”，一个是7年一度的天山仙棋岩棋局。头一场输的人必须服下天下第一毒沙人畏的不解毒丹，第二场输的人必须退隐江湖。众人纷纷离去。秦假仙一出公开亭外，便听到帝王刀与独眼龙的对话。再往前去，遇到一屠勇前来寻仇，将他打败后收埋尸体，可得到一颗火云丹。之后，少爷刀、冷剑白狐、帝王刀相继出现，一番对话后，秦假仙走出了公开亭，来到仙棋岩看素还真和谈无欲的棋局，素还真略胜一筹。于是大家一同前往狂沙坪见证两位天下第一刀的决斗。

五、霹雳双眼破天机

众人来到狂沙坪，帝王刀与少爷刀决斗结束后，少爷刀胜出，独眼龙安然带走了师傅的遗体。后来是剑藏玄和宇文天的天下第一剑之争，当剑藏玄得胜后，却突然出现了真的宇文天。由于剑藏玄背后受伤，所以秦假仙征求众人的意见，决定6天后决斗再度举行。众人纷纷离去。秦假仙拣起了管千岳落下的帝王刀，收埋了假宇文天，得到一把单锋剑。

秦假仙离开决斗场，当来到场外的小路上时，遇见了女少爷刀。突然谈无欲带着一个男少爷刀过来，说是要顾全大局，将怒斩牺牲掉。于是约定隔日在狂沙坪进行男女少爷刀的决斗，分出谁是真的天下第一刀。之后素还真请秦假仙替他到翠环山坐镇，于是秦假仙赶往翠环山。没走几步，就遇到了剑藏玄，他讲述了他被人设计陷害的过程，要趁6天的时间好好休息，以待决斗的来临。

秦假仙一到翠环山，便在山脚下遭到了魔火教徒的袭击。将他们击退之后来到品茗亭，见到另一群教徒正围着一线生，将其打退后，女暴君会带来最后一批教徒，激战过后，秦假仙取得胜利，原来他们是冲着紫霹雳身上的五宝而来。化解一线生的危机后，他请秦假仙到客房休息，自己则继续紫霹雳的改造。来到客房，在房中的瓶内找到一本《九九回旋剑》秘笈，在左边房内的床上可找到《玄子神功》秘笈。

隔日清晨，秦假仙赶往狂沙坪。进入狂沙坪的广场，见到男女少爷刀已决出胜负——由于突然出现一个帝王刀导致女少爷刀分神而惨死在男少爷刀的手下。大家为这位帝王刀是否为真的帝王刀而产生争执，于是决定5天后由少爷刀与帝王刀再比一场，同时决定出天下第一剑和天下第一刀。看完决斗后离开狂沙坪，遇到冷剑白狐被霹雳门主风火雷电霹雳公用紫金臂一掌击飞，却没有再追杀他。接着秦假仙又遭到了黄山八珠联的花虎拦击，他不允许其他人帮助冷剑白狐。将花虎击败，看见冷剑白狐被黄山八珠联的赤猿拦截了，帮冷剑白狐将赤猿击败，原来赤猿是心

海主宰静流君。最后，在出口附近遇到魔火教徒围着冷剑白狐，谈无欲出手相救，秦假仙将冷剑白狐送至素还真处治疗。

来到了翠环山的品茗亭，素还真查看了病情，告诉秦假仙要到玉波池旁采500年一熟的火龙果来医治紫金臂所造成的伤害。采到了火龙果后给冷剑白狐服下。对话后，独眼龙出现了，兄弟相认。复原的冷剑白狐将霹雳眼交给素还真（这里注意不要在冷剑白狐醒之前调查他的右眼，否则将会被杀，游戏结束）。素还真看了霹雳眼后，告诉众人只有用天雪尖的金桑叶才能破除霹雳门主的金蚕宝甲。于是独眼龙、冷剑白狐和秦假仙3人前往天雪尖。

一行人来到天雪尖后，一路爬上最顶端，在路上的宝箱中可得到《寒阴冻脉》秘笈、雪蛤蟆和《寒冰掌》秘笈等物。在顶端见到金桑树，必须先打败守护它的冻地兽（生命值15000）才可以顺利调查金桑树，取得破除金蚕宝甲的金桑叶。而后立即赶回翠环山，将金桑叶交给素还真。素还真将金桑叶汁涂到冷剑白狐的剑尖上，告诉冷剑白狐必须用他的绝招“冷剑刺心”连续5次攻击他的心口，才能攻破他的金蚕宝甲。接着又告诉了众人霹雳门密道的所在之处，是阴司曹的接天道之墓。将霹雳眼交给3人后，3人前往阴司曹。



再次来到阴司曹的接天道之墓（也就是之前与蟒中龙和万变魔女的决斗处），可以在路上得到雷龙角和邪心丸等宝物。秦假仙将霹雳眼镶嵌到龙形雕像的眼中，将吸雷针插在墓碑顶上的小孔中，招来雷电，霹雳门应声而开。进入霹雳门中，在各层中绕绕，见到地上分布着6个缺着一角的小八卦。这时只有在霹雳门中的各个宝箱中才可以找到相对应的6个挂象。将它们对应放齐之后，最里面禁闭的门将打开，那就是霹雳门的大厅，进入即可看到霹雳公。

此时金太极会赶来助阵，帮助霹雳公攻击独眼龙。冷剑白狐用“冷剑穿心”攻破霹雳公的宝甲后，打败了敌人（生命值约5000）。调查霹雳公的尸体，可得到金狮面具，证明他也是黄山八珠联的一份子。独眼龙放过金太极不死，金太极含恨而去，冷剑白狐亦相继离去。这时秦假仙可以在室内找到《双星争辉》秘笈、霹雳丹、《紫金腿》秘笈和《闪电拳》秘笈。出了霹雳门，看到小金刚在门口等候，告知素还真在翠环山等他，于是，秦假仙前往之。

来到翠环山后，素还真要求用刀鞘向秦假仙换取热剑，秦假仙接受建议后将自己的称号改为“刀鞘秦”。之后，被素还真请往狂沙坪见证天下第一刀的决斗。刚刚下了翠环山，就遭到了魔火教的包围。魔火教主（生命值约3000）战败后，与前来接应的女暴君在返回途中被暗算致死。收埋他的尸体，可以得到两把金臂令。接着会遇到一个衣衫破烂的乞丐，给他一个金臂令可将他收为奴才。成交之后，秦假仙带着乞丐前往狂沙坪。

六、重写名人榜

来到狂沙坪，见帝王刀和少爷刀、剑中玄和宇文天正在决斗，4人打成平手。这时出现了一个神秘刀客，在一招之内将帝王刀和少爷刀打败，神秘刀客说自己是“少爷刀金少爷”，因此素还真还是输了，他服下天下第一毒沙人畏的至毒毒丹后先行离去。秦假仙将帝王刀和少爷刀的尸体收埋后，又得到了一把帝王刀和一把少爷刀，之后前往翠环山探望素还真的状况。

到了翠环山，在山路上可得到邪心丸。正想进屋看望素还真，身边的小乞丐被小金刚挡了下来，秦假仙只有自己进屋去见奄奄一息的素还真。素还真将一本轻功步法——《八卦迷踪步》的秘笈交给秦假仙，并叮嘱他多加练习以便在危急的时候逃离。同时素还真要秦假仙随时提防身边的小乞丐，把他带到无欲天去找谈无欲询问小乞丐的身世之谜。

秦假仙带着小乞丐来到无欲天，谈无欲认出小乞丐竟然是唐门的三公子——唐飞虹！小乞丐矢口否认，并且给秦假仙一本书说可以知道他的身份。正要打开书时，谈无欲急忙说这书是黑邪书，看书的人将在3天之内死于书上所写的招式。秦假仙一惊之下将书掉到地上，谈无欲见书上写着“利刀封喉”，唐飞虹趁机将书抢回逃走。谈无欲知道自己性命不保，请秦假仙告诉素还真“天下第一暗器”非唐飞虹莫属，因为他身怀唐门镇门之宝黑邪书。秦假仙回到翠环山将发生的事告诉了素还真。这时半贴神医告诉秦假仙自己看不出素还真有中毒的迹象，只有到千灯谷的万

年不熄千灯石去找照世明灯慈郎来医治。秦假仙刚走到下山的路上，就遭到一个不见形影的敌人的袭击，这时只有用“八卦迷踪步”撑过5个回合才能安全逃离。

来到千灯石外的小屋，看到屋外坐着一个老人，向他问完路后，冷剑白狐出现。原来百衣老人是冷剑白狐的义父白寿。继续往前走，进入树林中看到千灯石。这时照世明灯出现了，秦假仙急忙询问素还真的病情，照世明灯留下一句“解铃还需系铃人”后就离开了。回到翠环山，秦假仙将照世明灯的话转告了素还真，了解其意后，素还真便请秦假仙到血林去找沙人畏索要解药。

在大地图的西北方来到血林，进去后打败一个守护骷髅，由他带领见到天下第一毒沙人畏。沙人畏知道了秦假仙的来意后，不愿提供解药，除非通过他的两个检测：一是喝毒酒（5杯酒有4杯带毒，只有凭运气来选咯），二是抓五毒（在血林迷宫里寻找碧玉蟾蜍、赤炼火蟒、八足蜈蚣、金勾飞蝎和鬼面蜘蛛5种毒物来跟他交换解药。5种毒物的生命力在都3000左右，所以，这里也是练功的好时机）。取得解药后，秦假仙急忙返回翠环山交给素还真。素还真告诉秦假仙新的《风云录》已经完成，他将要到公开亭去公布，说完话后自行离开。秦假仙立即跟着上公开亭，在路上又遇到很多敌人，如八珠联、金臂会等，将他们全部消灭后来到公开亭。

到了公开亭后，阅读了新的《风云录》，与各名人谈话后，众名人陆续离开，只剩下秦假仙、素还真、谈无欲3人。这时天突然暗了下来，原来是黑邪书的邪灵出现攻击谈无欲，正当危机之时，照世明灯出现救出了谈无欲。当众人离开的时侯，秦假仙捡起清圣蒲团得到一颗御风珠。走出公开亭，一路上遇到了藏镜人要宇文天退出八珠联、宇文天抢秦假仙身上的刀鞘等等一系列事情，可以得到“黑牛面具”。从冷剑白狐及其义父的口中得知独眼龙和冷剑白狐要到黄山去找人帮助他们报仇，于是秦假仙也前往黄山八珠联的巢穴。



到了黄山，与在那儿等候的独眼龙和冷剑白狐一起向上走，遇到前来接应的昔日为敌的女暴君，她坦白地告诉众人她就是八珠联的蓝鹰，并把蓝鹰面具交给众人。接着，独眼龙也将师傅的灰象面具交给秦假仙。继续往山顶走去，途中可以在宝箱中得到《天残神功》秘笈和冷月飞钩等物品。在一山洞中遇到了冻液成体葫尸人，他一见冷剑白狐和独眼龙便立刻逃走，留下了一件绿蟒面具。接着遇到花虎（生命值约5000，不大好对付），将他打败后得到花虎面具。收埋花虎的尸体，原来他就是天下第一行尘不染，可得到一本《凌空逝影》秘笈。3人终于到了八珠联的会议室，在物品栏的特殊物品栏里将7个面具打开后取得7颗令珠，放人相应的位置上，会议室的门就会打开。这时紫天龙出现了，与3人展开战斗。紫天龙的生命值大约9000左右，费了很大的一番工夫后才将其打败，这时飞霞仙子素柔云也赶来。调查他的尸体，发现了一封密函，在一番对话之后，发现紫天龙竟然是素还真！而死掉的这个只不过是素还真的一个替代品。于是素柔云悲愤地离开，冷剑白狐和独眼龙也相继而去。秦假仙在走出山洞时，遇到欧阳世家的一名使者，他告诉秦假仙欧阳世家将在公开亭揭穿素还真和谈无欲的阴谋，于是秦假仙急忙赶往公开亭。

七、公审素还真

来到公开亭外，秦假仙遇到了代表欧阳世家的骷髅堡主——一个自称是欧阳上智的人。正当骷髅堡主欲说出素还真与谈无欲的阴谋时，小金刚来到现场阻止，于是众人到翠环山当着素还真的面说出真相。当秦假仙要离开公开亭到翠环山时，见到素还真被群雄拦截受伤。来到翠环山时，听到金少爷和白寿的对话，待两人离开后，继续向玉波池走去，在旁边的一个石头上见到一片金叶，上面写着：“绿峰连环洞”5字，秦假仙想，应该素还真就在那里吧。

来到绿峰连环洞，这里的构造和九死一生洞类似。在连续两个三叉路口分别选择左、右，即可找到洞中的素还真和黑白郎君。在与素还真谈话后，素还真化解了秦假仙的质疑，于是秦假仙决定帮助素还真洗清罪名，还他的清白。之后秦假仙在绿峰连环洞的洞口遇见一线生，他告诉秦假仙在血林中沙人畏给的是假药，这一听秦假仙可火了，急忙赶往血林找沙人畏算帐。

来到血林直接找到沙人畏，这次沙人畏很干脆地将解药给了秦假仙。秦假仙赶快回到绿峰连环洞，将解药交给素还真，谁知素还真说还需要照世明灯拔掉胸前银针，将自己身上的穴道解开才行，这样秦假仙又前往千灯石找照世明灯。唐飞虹也在千灯石，待他与照世明灯讲完话后，将素还真的情况告诉他，照世

明灯答应为素还真解开穴道，与秦假仙一同来到绿峰连环洞。照世明灯以素还真接受万教公开亭公审为条件，为素还真解开了穴道。这时冷剑白狐出现，要刺杀素还真，照世明灯告诉他有事相告，将他带开，秦假仙跟随出来。照世明灯告诉冷剑白狐杀害接天道的元凶是唐飞虹。冷剑白狐离开后，照世明灯亦相继离开。秦假仙极力劝素还真归隐，但他说还要办一件事情才能归隐，说完即离开了。秦假仙和黑白郎君对完话后，向洞口走去，却发现洞口的机关门已被封死，于是两人合力打破机关门（生命值约24000，用大天星连续攻击3次或用黑白郎君的绝招——一气化九百即可）。出了洞门，两人赶往公开亭。

一到公开亭，秦假仙即遭万教先觉的围攻，素还真遭到7支变色无形箭的袭击，黑白郎君舍身相救，将素还真带回翠环山。素还真重伤不治而死，众人悲伤不已，黑白郎君气极下山而去要为素还真报仇。秦假仙在下山途中遇到照世明灯、冷剑白狐和白寿，他们正在讨论关于“黑邪书”的事。之后，众人相继离去，冷剑白狐请秦假仙帮忙到断情庵去探望他的母亲谈笑眉。

一到断情庵，就见到毒瘾发作的金少爷，向秦假仙要迷魂烟。接着向断情庵后的茅屋走去，谈笑眉不在，只见到了化丑（史青青）。和她交谈后，得知谈笑眉留了一封信和两幅画请化丑转交给冷剑白狐。正当秦假仙接过画轴的时候，突然一女子抢走了画轴（风雨残生欧阳翎），化丑立即追了出去。秦假仙展开另外的一幅画，画上的图案与断情庵大殿内的佛像相象。但是金少爷挡在佛像前无法靠近。与他对话后，将金少爷（生命值约4000多）打败，而后在佛像座下得到欧阳世家的《家谱上卷》。这时风雨残生突然出现，想夺走家谱，秦假仙和前来断情庵的剑藏玄联手打败了她。这时化丑赶回断情庵，要风雨残生交出画卷，突然风雨残生用杀人伞杀死了她。剑藏玄一怒之下砍断风雨残生的双手，她负伤逃出，被冷剑白狐救走。将化丑的尸体埋葬后，剑藏玄伤心地离开，继续追踪风雨残生。秦假仙下了绝情岭，突然见到金少爷鬼鬼祟祟地从一个山洞里出来，走进洞去，却发现了衣冠不整的风雨残生！调查风雨残生，得到杀人伞，但画卷已不在她身上。走出山洞，正准备去找冷剑白狐和金少爷时，遇到了唐飞虹，他以黑邪书中的邪灵来对付秦假仙。这时绝不能硬拼，只能用八卦迷踪步来躲避黑邪灵的攻击，用凌空逝影来逃跑，往血狼喉去寻找九孔神石来对付黑邪书。

进入血狼喉中，见到洞中的地上有个发出奇异光芒的大石头（即为九孔神石）。这时唐飞虹出现，黑邪书中的黑邪灵被“九孔神石”吸掉，只剩唐飞虹就比较容易对付了（生命值约6000）。将唐飞虹打败后，照世明灯慈郎出现，责怪秦假仙破坏了约定。月中天之主阴月夫人寒雪飘出现将黑邪书收走后，照世明灯劝秦假仙将家谱贴到公开亭上，秦假仙依计行事。在走出血狼喉时，遇到金少爷出刀杀死了剑藏玄，原来金少爷被白寿用毒品控制来杀人了。埋葬剑藏玄得到一把单锋剑。秦假仙听完白寿与金少爷的对话后，动身前往公开亭。

八、欧阳世家的危机

沿路击退了一些想抢家谱的人，来到公开亭。秦假仙将欧阳世家的家谱贴在了公开亭上。这时风雨残生来到公开亭，告诉秦假仙自己就是欧阳世家的欧阳翎，现在她不仅双手被断，而且还有了胎儿。之后骷髅堡主带着骷髅堡的杀手出现，要取欧阳翎的胎儿，欧阳翎拒绝并逃走，秦假仙替她挡住了骷髅堡的杀手。在与骷髅堡主（生命值约为5000）战斗后，击碎了他的骷髅面具，原来他是言先生所扮！这时一个追欧阳翎的骷髅堡杀手负伤逃回，说了几句话就暴毙。秦假仙往公开亭东方走去，看到解救欧阳翎的是照世明灯，两人和秦假仙对话后便相继离去前往云路天宫。回到公开亭，见到金少爷，交谈之后，金少爷向照世明灯的方向走去，似乎要向他挑战。在听到打斗声之后，秦假仙赶过去看发生了什么事，这时只有金少爷一人站在场中，上前询问情况，他却敷衍两句就匆匆离开了。

跟着金少爷来到阎王谷，见到金少爷对着一具骨骸大发雷霆，之后便失落地走了。秦假仙在这里找到了很多好东西，在骷髅旁边的宝箱中得到一把犀角刀，在地上拣到一部《持刀不用刀》秘笈。最特别的是一顶大红色的皇冠，将它戴上后，雷电轰隆，却怎么也拿不下来了，连衣服都变成了红色！于是，“万杀秦”产生了。为了找到取下皇冠的方法，秦假仙决定去找照慈朗帮忙。

来到千灯石，见到金少爷也在，原来是白寿派他来刺杀慈朗的，慈朗与他打了10招决胜负的赌，结果金少爷落败，于是金少爷按赌约去杀白寿。秦假仙上前询问皇冠之密，照世明灯也不清楚怎么拿下皇冠，

却让秦假仙到骷髅堡解救谈笑眉。

来到骷髅堡后，陆续在宝箱中得到《五气朝元》、《太阳指》秘笈等物品。这时遇到一大批假的金太极和独眼龙，并且打倒之后还会起来。破解的方法是往右走，打倒守门的魔秀才后其他人都会消失，而且通往大厅的门也打开了。进入大厅，见欧阳两兄弟在谈话，上前与欧阳尚智交谈后便进入战斗，将他打败后，谈无欲出现。谈话之后，谈无欲要求欧阳尚智放出谈笑眉，于是欧阳尚智将牢门的钥匙交给了秦假仙，让他去放人。来到地牢中，发现了沙人畏。将沙人畏（生命值约为4500）打败后，拿出钥匙进入牢房，却发现谈笑眉躺在床上已中毒身亡。来到大厅告诉谈无欲谈笑眉的死讯，此时，女暴君出现，带走了她的儿子鬼智灵童。一段对话过后，秦假仙知道了欧阳尚智和欧阳上致将在狂沙坪决斗，于是，急忙赶去狂沙坪。



九、武林至尊

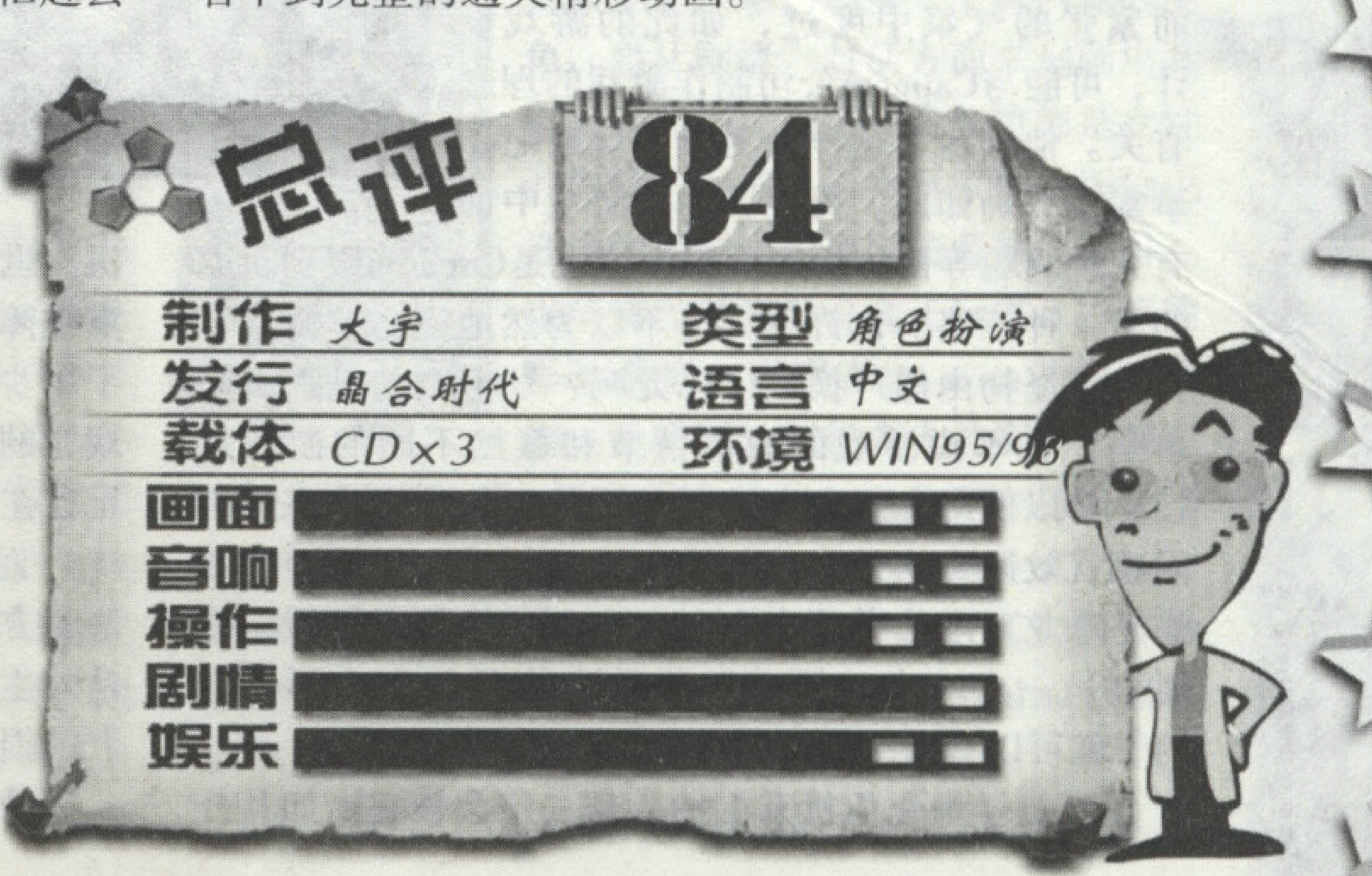
来到狂沙坪，晴天一声霹雳击在秦假仙头上的皇冠上，他当即昏迷不醒，而决斗现场展开了一系列决斗。这时秦假仙化为一个狂人，所经之处均燃上了烈火，冲入决斗场中几句话就化解了一场恶斗。当他醒来的时候，只见金少爷站在面前，欧阳上致赶来叫金少爷去杀静流君，却被金少爷所杀，也算是履行了对照世明灯的诺言。之后，白寿、照世明灯和冷剑白狐先后赶来，照世明灯提到素还真可能还在人间，而冷剑白狐将另一个画轴交给了秦假仙，秦假仙急忙赶去翠环山。

一进翠环山，就见到沙人畏和葫尸人将一线生的四肢斩断，逼他说出素还真的下落。秦假仙上前打败了沙人畏和葫尸人（生命值约4000），将一线生救出。与一线生对话后，见到天上飘下一片金叶，上面写着百棺机密门，秦假仙知道这是素还真的联系方式，于是背着一线生来到百棺机密门。见素还真从里面缓缓走出，秦假仙将手上另外一份画轴交给他。素还真看了画轴后，告诉秦假仙画轴中画的花瓶是青霞派龙凤双霞的龙凤瓶。于是秦假仙离开百棺机密门，从大地图来到青霞派。青霞派的墙壁上已经写上了黑白郎君的“别人的失败就是我的快乐”的豪语，而偌大的花园内空无一人。秦假仙在青霞派内找到了花瓶，回到百棺机密门把它交给了素还真。素还真将花瓶摔碎，原来欧阳世家家谱的下卷就藏在花瓶中。素还真请秦假仙向万教发布了他将在公开亭挑战欧阳世家的布告，于是，两人一同前往公开亭。

当素还真将欧阳世家的家谱贴到公开亭上的时候，一线生突然出现了，原来被斩断四肢的一线生是欧阳上智！而素还真得到的欧阳世家家谱的下卷也是假的！欧阳上智做到了素还真不能做到的事，素还真与群雄输得心服口服，一致将欧阳上智推举为武林至尊。欧阳上智做了武林至尊后，首先就命令素还真和谈无欲前往千灯石取照世明灯的人头，并吩咐藏镜人除掉所有不服从武林至尊的人。于是秦假仙跟着素还真和谈无欲前往千灯石。

一行3人到了千灯石，一段对话之后便进入了战斗。打败了照世明灯（生命值约为9000）后，突然有个欧阳世家的使者来报，说武林至尊驾崩，于是3人急忙赶回了无极殿。这时的欧阳世家内部已经窝里反，为了争武林至尊的宝座而纷纷扰扰。素还真决定扶持一个义子来继承宝座。与每个人都交谈完毕后，素还真和秦假仙回到了翠环山。

在翠环山的品茗亭中，素还真说紫霹雳的身体已经接齐，只要用玄子神功打通他的全身经脉即可复活。这时天色一暗，3魔灵——魔灵杀素、贵智灵童、怪婴飞狼出现了！这时游戏分为两种情况：素还真和秦假仙及时到改造房中将紫霹雳救活，出现以3对三3战斗，最后出现紫霹雳独战3魔灵的精彩场面；另外一种是来不及将紫霹雳救活，只有素还真和秦假仙两人苦战3魔灵。最后将3魔灵打败也能通关，但是看不到完整的通关精彩动画。



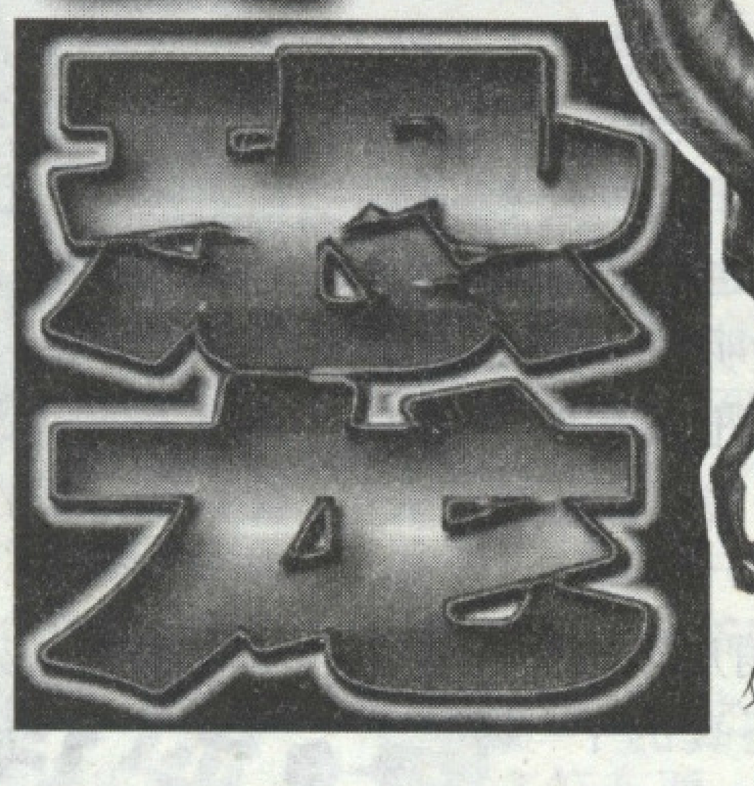
从僵尸到恐龙

北京 Hugh

听到《恐龙危机》很容易让人联想到著名的《生化危机》系列。事实是如此，作为同一家公司出品的冒险动作类游戏，两者之间确实有不少相通之处，如类似的操作系统、一样的恐怖气氛、迷雾般的故事情节等等。

不过把此款游戏当作Capcom借《生化危机》的盛名炒作一把的话，那你就大错特错了，有可能正是你的这种想法导致了你失去玩一套经典游戏的机会。200万的销售量、获99年度PS最佳游戏奖的《恐龙危机》，作为生化系列的衍生物，游戏取得了很大的经济效益。当游戏一开始响起Capcom那段经典的动画音乐，屏幕面前的那双手和眼睛就开始全神贯注、废寝忘食，当一个游戏做成一个系列，进而形成一种文化，那么这个游戏无异是成功的。作为危机系列中最有金属质感的《恐龙危机》，自然也是成功的。

《恐龙危机》以《生化危机》的引擎为基础，并在原有的基础上加以改进，这一切操作都体现了一个老牌游戏公司的聪明之处（在一个成熟且不落后的引擎基础上开发一套类似游戏，无论是从经济效益、时间上来说，远远比重新开发一套全新的引擎要划算得多。国内公司和其相比，明显不如）。控制角色、感受角色，游戏世界不同寻常的经历才是冒险动作类游戏真正的精华所在，游戏制作者当然愿意把更多的时间花在游戏的精华设计上，给玩家们带来更多获得体验的震撼效果，而不是为反复调试新的引擎而花费大把大把的时间。



两款游戏的内容都充满恐怖气息，从你进入游戏到结束游戏，都是在恐怖而紧张的气氛中度过，如此的游戏设计，可能与Capcom公司制作游戏的理念有关。他们认为这样会更吸引玩家吧，事实也的确如此。另外，两款游戏中都有大量谜题等待、折磨玩家，这也是Capcom吸引玩家的另一种策略。也许有人会不以为然地说：“游戏不就是把怪物由僵尸换成了恐龙吗？”但真的是那么简单吗？先不说游戏的故事情节和截然不同的游戏过程，单以僵尸和恐龙这两种不同的怪物给人带来的不同感官效果（从某个地方窜出一只灵活、敏捷而又残暴的恐龙对准你喉咙来上一口；与一堆僵尸缓缓向你逼近，一点一点“撕碎”你的恐怖可是完全不一样的）就可以看出游戏制作者着实下了不少功夫。

玩过《生化危机Ⅱ》的人都一定会被它恰如其分的配合气氛、渲染得极其真实的场景所征服（这样的场景极佳地烘托出了游戏主线）；而游戏中方便有效的操作控制系统更是给人留下了极好的印象。但是Capcom公司并不因此自满，在《恐龙危机》中运用了最新的技术来提升引擎的功能。游戏中首次采用立体背景设计，也就是说，游戏是从立体摄影的角度去创造场景的，因此镜头任意地贴紧了主角的每一个移动，会使人产生一种身临其境的感觉；而这一设计在增加了游戏的效果之外还有一个重要的好处——游戏将不会再出现控制的“死角”这一传统的冒险动作类游戏的通病，使得玩家可以在游戏中真正地做到全方位控制。比如玩家控制的角色可以在180度大转身的同时完成拔枪动作，玩家还可以进行一边瞄准一边移动的技巧性操作，使玩家操作起来更加直观、快捷，这可是降低了不少游戏操作难度哦！此外，全3D的渲染画面使场景更加真实；人物模型使用了更多的“多边形”，使得人物的曲线更加柔和、靓丽……诸如此类就不用再多说了，总之游戏引擎的提升给《恐龙危机》超越同类游戏提供了不小的助力。

从笔者的感受上来说，游戏并没有采取一张一弛的电影手法，而是采用了一气呵成的快节奏。这使得大家能从中感受到被那些早已在地球上消失的庞然大物——恐龙不停追赶的感官上的刺激以及发自内心的恐惧感。在游戏中大量的谜题不断地把玩家引入游戏深处，探索《恐龙危机》世界的奥秘；而且这些重重障碍，还使得游戏增添了不少“破关”的乐趣。游戏中的战术运用方法也非常丰富，如何选择将会使玩家在“躲闪腾挪”之外获得另外一种享受。

总的来说，游戏与《生化危机Ⅱ》系列相比，无论哪方面相比都更胜一筹，如果你只因为觉得此游戏是《生化危机Ⅱ》的简单翻版而放弃的话，那可是极大的损失。别犹豫了，快去买一套《恐龙危机》体验一下恐龙带给你的全新体验。

危机中的女人

天津 小小

应该说这是一个好游戏，画面做得很漂亮，关卡、谜题设计得难易度适中，故事性、娱乐性都很强，操控也较为简单，虽不能说是完美无瑕，但绝对值得珍藏。对于我来说，游戏中还有一种东西深深地吸引着我，就是那个“危机”中的女人——Regina。

早就听说《恐龙危机》中有个漂亮的MM，不过最先吸引我接触这个游戏的并不是这个MM，而是Capcom的大名和游戏本身，但是我逐渐在游戏过程中发现这个红发女人的独有魅力。除了那些酷毙了的恐龙外，游戏中共有3位主要人物：Gail、Rick和我们漂亮的Regina，其中Gail是个冷血的家伙，眼中除了任务没有别的，甚至牺牲同伴也不在乎；Rick则非常讲义气，总是把朋友放在第一位，但有时候容易冲动，而不利于任务的完成；Regina是玩家主要控制的角色，她很聪明，拥有敏捷的身手，还是个武器使用与改造的大师，而我最喜欢的是她遇事的冷静和隐藏在坚毅面容之后那种对战友的关心。Regina无疑是有原则的，但是在完成任务的前提下，即使会面对危险，她也不会放弃战友，因为游戏中接应Rick的总是她。

随着游戏的发展，游戏世界里不再是壮汉和帅哥一统天下，女性角色也越来越多了，但她们被塑造得完美吗？说起游戏里的女性冒险家，很多人会异口同声地叫出“劳拉”的名字，的确，劳拉刚出道的时候令人耳目一新，但是让我们看看劳拉现在变成了什么样子。穿上了晚礼服和比基尼的她也许更漂亮，更性感，但是也越来越缺乏个性了。EIDOS让劳拉越来越像个做秀的明星，而不再是个真正的冒险家。其实在古墓系列里，劳拉也只是在外表上做功夫而已，我从没见过她会有什么表情。打打杀杀、翻转腾挪，什么时候都是那副样子，而不像Regina那样会给我信心。相比之下，Regina更像个真实的人，她比劳拉更多了东方人的气质，还有那种果敢与坚强。我们需要女性主角，我们更需要有个性的女性主角。在总体形象上我更喜欢Regina，喜欢她的个性，我想要是让你来选一个可靠的战友，你也不会选择劳拉吧？Capcom在人物形象的刻画上显示出了独到的功夫，使其更像一个有血有肉的人。

还是回到游戏中吧，《恐龙危机》为玩家提供了不同的剧情来选择，其间你可以看到Gail和Rick为了任务而出现的分歧，能解决这个问题的只有Regina，无论你做出何种选择，Regina总是可以体现一种团队精神的。游戏中需要Rick来修理的地方很多，Regina可以很好地配合他完成任务，本身这种设计就很合理，毕竟一个人不是万能的，这种人性化的游戏主角更容易被接受，合作才能完成任务嘛。

与Regina一起享受了很长时间的冒险，终于到了大结局。游戏设计了三种结局，无论选择哪一种看起来都是合理的，玩家可以都尝试一下。三种结局中的任何一种都需要Regina再次勇敢地面对那只穷追不舍的霸王龙，因为Rick要修理导弹和气垫船，Gail负伤。游戏描写Regina在最后一刻仍然挺身而出，对突出人物的性格起到了画龙点睛的作用，从始至终她都以那种坚定的眼神去迎接挑战，也用这种眼神来鼓励队友，不愧为战斗小组中的领队人物。

危机解决了，和Regina在一起冒险是一个享受的过程，就像和一个真实的战友在一起。游戏虽然结束了，但是有很多东西值得玩家思考，无疑任何游戏都希望自己能适合玩家的口味，包括游戏的人物形象、剧情设计、操控等等方面，如何让玩家接触到一个活生生的人，让玩家可以和他（她）一起喜怒哀乐，这就需要游戏设计者们动脑筋了。

《恐龙危机》开了一个好头，它的成功说明玩家需要的不仅是外表的漂亮和性感，还要一个有内涵的主角，要从剧情、对话方面来刻画出其特有的性格。Regina与劳拉都是女性的先锋，而来自于女玩家们的评价也许最为客观，当初模仿劳拉大赛时，很多模仿者都没有真正玩过《古墓丽影》系列，而现在Regina的模仿者们，我看到她们很多人的资料上都显示已经爆机过了，看来真实的角色还是更容易被人接受，无论男女。写这篇东西本意并不想做什么比较，笔者只是从心底喜欢Regina，喜欢她的真实而不做作，真希望以后的游戏里面会有更多的Regina来陪伴玩家度过美好的时光。

恐龙危机 VS 侏罗纪公园

上海 伟哥

长久以来恐龙一直是人们关心的话题，恐龙突然灭绝的原因到现在还是一个谜，是地球撞上了小行星？还是地球突然变冷，至今这些仍是科学家们研究的课题。数年前，在电影院目睹了诞生于高科技下的恐龙。而如今，在我家的电脑上就能看到那些生活在侏罗纪的恐龙，而更令人兴奋的是要和这些恐龙做殊死搏斗，这一切都来自Capcom的《恐龙危机》。

博士在进行恐龙研究过程中发现了一只吸了恐龙血藏在琥珀中的史前蚊子，博士从恐龙血中提取出DNA，加以修补和培育，竟然将已绝迹6500万年的史前动物——恐龙复生，并建成一个以恐龙为主题的“侏罗纪公园”。没想到公园发生了意外事故，管理人员无法破译密码，唯一的办法就是关掉全部系统然后重新启动让它恢复到原始状态。重新开启电源控制开关后，就在安全电网通电的一刹那，灾难性的局面出现了，原野上食肉恐龙在追逐食草恐龙……而最终科学家来到公园，在一场殊死搏斗后带着其他的幸存者终于逃出险恶的侏罗纪公园……

对于这段情景，几乎每个喜欢电影的人都会知道，因为这是名噪一时的《侏罗纪公园》的故事设定。以前在观看这部科幻片时，恐龙复活后的震惊，以及最后他们逃出保护网，在公园中肆意狂奔、择人而食，着实令我感到恐惧。《恐龙危机》的故事情节乍看之下，不禁觉得它和《侏罗纪公园》十分相象。

很明显，从某种角度来看《恐龙危机》就是要模仿《侏罗纪公园》，不论是整体的剧情构思还是细节的表达，每一处都体现出《侏罗纪公园》的影子。比如故事都是发生在一个偏僻的海岛上，都是通过直升飞机上岸的；都有一段和迅猛龙搏命的片断；而在电影中有一段霸王龙狂追一辆车子的场景，在游戏中则被演化成霸王龙追高速移动中的气垫船和直升飞机，场面同样惊心动魄。我认为小日本一开始做游戏的时候就想到了做一款与《侏罗纪公园》相似的游戏，只不过可能他们拿不到电影版权吧，所以就诞生了《恐龙危机》。不过，日本人很好地利用了《侏罗纪公园》这样一个素材，加上适当的创意，使得《恐龙危机》成为一部出色的游戏。

其实当时的生化之父三上真司就是要做一部《生化危机》的姐妹游戏，就连游戏的进行方式和引擎都是沿用《生化危机》系列。而这样一个游戏需要几个重点要素才能成为一个好游戏，首先是故事紧凑，其次是气氛恐怖，杀机重重，最后是动作性、解谜性并举。而游戏制作者选择《侏罗纪公园》这样的一个题材无疑完全符合以上条件。而且《恐龙危机》在制作时，看得出其刻意地制作得具有强烈的电影效果。无论是剧情的交代上、场景的设定上、视觉的转变上，处处都流露出电影的美感，使得玩家在进行游戏的时候仿佛就是在看一部电影。

如果哪位玩家还没有玩过这个游戏，我倒是想建议大家尝试一下霸王龙在你耳边咆哮的感觉。

由著名游戏公司Capcom制作并移植的《恐龙危机》应该算是近几个月来国内发行的一款大作。游戏类似《生化危机》系列的游戏，采用第三人称视角、多重结局模式，在剧情的分歧点上依照玩家不同的选择，剧情也会有所不同。

整款游戏的故事美国味十足，故事的起源本身就是一个巨大的悬念：在未来的日子里，疯狂的生物学KIRK博士，在某个军事组织的支持下，在一个热带小岛上研究“复制恐龙”的课题，使得这个小岛变得与《侏罗纪公园》十分相似，但外界并不知道这里的情况。然而一次意外事故使得整个岛被凶猛的食肉恐龙占据了，情况已完全失控。控制小岛的军事组织决定派特别行动队去调查小岛的情况，同时寻找失踪人员。接下这次任务的特别小队空降到小岛后，一名队员神秘失踪，这一事件给本来就扑朔迷离的小岛更增添了一丝恐怖和神秘的色彩。特别小队队长凯恩，有着标准的军人作风，稳重坚毅、手持重机枪；队员瑞奇，开朗幽默的黑人青年，擅长电脑通讯操作和破解密码；漂亮的女特工蕾吉娜则是游戏的主人公，在队长和瑞奇的辅助下，潜伏于小岛的危机和谜题将由这位机敏过人的女主角揭开。



玩家所要面对的是3亿5千万年以前的恐龙，它们性格凶猛、动作迅捷，特别在它们饥肠辘辘时……记得《侏罗纪公园》中的迅猛龙吗？那种不知道恐龙会从那里冲出来的恐怖感，正是《恐龙危机》最有趣的地方。与《生化危机》系列相同，游戏视角会随着玩家的更新而即时、微妙地改变，所以各位玩家必须步步为营！

游戏制作小组在游戏中利用动态视角的特性，成功地营造出游戏的紧张和恐惧感，现在凭借PC机强大的硬件运输功能，动态视角的特性将被发挥得淋漓尽致。此外游戏新增加的道具合成系统，让玩家可以随意调配身上的道具，借以开发出更强的未知道具，这种设计让游戏更富有变化性，也让玩家在探索场景的时候更有找寻新奇道具的乐趣。除了一般的故事模式，游戏中还收录了特别模式，例如：在彻底消灭模式中，恐龙会更凶猛，限制时间会更短，如果能在限定的时间里完成任务，就会拿到更好用的特殊道具。

一款好的游戏除了有好的程序设计、故事情节，画面和声光效果也是不可忽视的。《恐龙危机》的背景不同于《生化危机》所采用的Pre-Render（预先绘制）方式，它采用了即时生成的方式。即时生成的3D多边形背景非常扎实，可移动物品，可拾取道具，无须特别标识就已经一目了然，玩家在进行游戏的时候无疑节省了时间和精力。实际上，这套专为《恐龙危机》开发的3D引擎并非完美无缺，细心的玩家可以发现：在3D构成的场景中，仍穿插了2D的场景。这么做并非制作小组偷工减料，原因是3D世界的不真实：对于表现不同材质的细腻区别，目前这个引擎无能为力，不过与《生化危机》相比已经有了长足的进步。

以如今游戏画面水平来看，《恐龙危机》的图形并不华丽，但非常到位，无论是金属的质感还是残墙破壁，甚至一抹鲜血都表现得几近真实。由于PS机性能的限制，在图形方面，制作小组必须用最少的颜色表现出最纷繁的场景，在这一点上，《恐龙危机》做得非常棒。更值得那些完全依赖硬件，却不肯将硬件性能吃透的“硬件杀手”类电脑游戏借鉴和学习。

对于恐怖冒险游戏来说，《恐龙危机》的音乐和音效无可挑剔。配合故事情节发展的背景音乐若隐若现如影随行，叫人无法放松警惕；而事态突变之下铿锵急促的声响足以让人把键盘扔掉。此外，低沉如恐龙悄悄逼近的脚步和压抑的鼻息；清脆如射击时弹壳落地叮当乱响；寂静处皮靴踏在钢板或水洼的分明区别；热闹处恐龙蜂拥而至都表现得一丝不苟。人物配音也各具特色，瑞奇的幽默风趣，队长的坚毅果断，还有博士的狡诈和懦弱都凸显得惟妙惟肖。

总的来说，《恐龙危机》是款很不错的冒险游戏，对于所有热爱冒险动作类游戏的玩家来说，可以从《生化危机》系列的惊恐中镇定下来，深吸两口气，去接受这新的战栗，感受《恐龙危机》的魅力！

补丁铺

这个月对于游戏界来说，有一件大事要发生。那就是由目标公司奥世工作室制作的国产游戏大作——《傲世三国》简体中文版将于全球其它15个语言的版本之前，率先在国内上市，看来我们这些即时战略迷们又有得过瘾了。谈到这部游戏，我倒是颇有感触。虽然我没有和奥世工作室的朋友一起历经两年的游戏制作过程，但仅从最近关于这部游戏的一些消息来看，我已为这群人的敬业精神所折服。要说国产游戏发展的这几年，确实经历了不少坎坷。面对这样艰难的环境和某些人的偏见，很多公司退出了其实竞争并不激烈的游戏圈，只有目标等少数几家公司坚持在发展国产游戏的道路上继续走下去。用我在《傲世三国》新闻发布会上的一句话说，“奥世工作室是游戏圈中最耐得住寂寞的人”。是啊，“两年磨一剑”，好在他们的努力为EIDOS所赞同，因此他们成为中国大陆第一家成功走向世界的游戏公司。这个消息对于整个游戏圈来说，都是极为振奋人心的。尽管我们要走的路还很远，但是似乎远处已有光明在指引我们。一番感慨后，还是给大家介绍一下这期的补丁到底有哪些吧：本期小铺最大的热点就是《足球2001》的补丁大礼包啦，另外还有《牺牲》修改器、《虚拟人生Ⅱ》升级补丁、《霹雳奇侠传》修改器等等好东东。

北京 老八

《足球2001》补丁大礼包

FIFA 2001

《足球2001》中包括了17个由国际足联官方授权的国家联赛，既有代表当今世界足坛顶尖水平的欧洲五大联赛，也有各大洲的代表赛事，并包括了这17个联赛队伍以及另外六十多个国家队的队服样式和球员照片。由于在3D图形构建上采用了更多的多边形系统，所以每个球员的形象更加接近真实的人物，而且球员在比赛中也有更多的面部表情，使游戏更加人性化。比赛的球场比以前的FIFA系列游戏面积更大，并且在边线处可以清楚地看到边裁，使得比赛场面更加接近真实世界中的足球赛场。游戏的AI设计相对以前的作品有了很大进步，这次EA采用了一个全新设计的AI系统——ASS AI，也就是真实足球战术人工智能。EA Sports在今年早些时候推出的《欧洲杯2000》中已经试用了这一新型的AI设计，赢得了玩家的广泛认同，因此在年度重头戏《足球2001》中再度植人了这一系统。不过我这里特别要提一下的就是这部游戏开始支持国际互联网上的多人对战模式了，看来这次掌柜的我可以去灭灭老外了。

最新英超队服更新文件

这是英超联赛的球员队服更新文件，包括阿森纳、利兹联队、利物浦以及曼联等球队的最新队服。

使用方法：将子目录\KITPATCH下所有文件拷贝到..\FIFA 2001\DATA\PLAYER路径下，然后再运行PATCH.BAT即可。

最新球员资料

这是著名的Treebeard制作的《足球2001》最新球员资料，如果你还没有更新的话，那就赶紧动手吧。

使用方法：直接运行子目录\ROSTER下的执行文件SETUP.EXE，按照安装向导的要求去做即可。

观众补丁

这是最新设计的球场观众补丁，如果你觉得原来赛场上的观众显得不够投人的话，就赶紧把这个东东安装上吧，小心他们喧宾夺主哦。

使用方法：将子目录\CROWD下的文件拷贝到..\FIFA 2001\DATA\ENVIRO\路径下即可。

ADIDAS补丁

这个东东是《足球2001》ADIDAS足球鞋的补

丁，大家有兴趣的话可以升级一下球员们的球鞋了。

使用方法：将子目录\ADIDAS下的文件直接拷贝到..\FIFA 2001\DATA\PLAYER\目录中即可。

视角修改补丁

在《足球2001》中，原有默认的摄像机无法降到边线边缘附近的低角度，所以很多玩家使用起来感到非常不方便，但如果装上这个补丁之后你就可以用象玩《足球2000》那样的视角来进行比赛了。

使用方法：将子目录\TVCAM下的文件拷贝到..\FIFA 2001\DATA\CMN\BE目录中即可。

《牺牲》修改器 Sacrifice

Interplay的最新大作《牺牲》终于上市了，记得好几个月前我第一次看到《牺牲》演示动画的时候，就已经被它那种独特的风格震撼了。尽管这部游戏采用了《弥塞亚》的图形引擎，但它却是一部3D的即时战略游戏。游戏中玩家扮演的是一位能够召唤各种神兽和使用强力魔咒的巫师，他的任务就是要解开一系列灾难的发生之谜。这个东东就是《牺牲》的修改器，相信有了它，玩家的巫师一定能够早日完成自己的任务。

使用方法：先运行子目录\SAC下的执行文件CMSACTR.EXE，然后进入游戏。在游戏中按下以下热键便可实现相应的效果：

F10：巫师无敌模式切换

小键盘上的"/"键：法力全满

小键盘上的"*"键：立即施法

小键盘上的"-"键：允许收集红色灵魂

小键盘上的"+"键：将巫师的灵魂设置到30

《虚拟人生Ⅱ》升级补丁

玩过《虚拟人生Ⅱ》之后，感到它仍旧延续了一代那种成功的风格，但多少有些创新不足的感觉。此外加上《大富翁Ⅴ》马上就要面世，这样一来，那些以做益智类游戏为主的公司看来该想想新的对策了。这个东东是《虚拟人生Ⅱ》的升级补丁，解决了使用某些显卡时游戏死机及游戏设定方面的问题。

使用方法：直接运行子目录\XUNI中的执行文件PATCHVl201A.EXE即可。

《霹雳奇侠传》修改器1.3版

这是大宇最新推出的一部幽默与诙谐并重，风趣与智慧共存的中文RPG，在其中玩家将看到一种对RPG情节的全新诠释。如果说《仙剑奇侠传》、《轩辕剑3》都是以情动人的话，那么《霹雳奇侠传》则是以奇取胜。与以往那种俊男配美女的传统思想不同，这一次游戏制作者将主人公定位于一个相貌丑陋不堪，言语滑稽搞笑，同时也是江湖上最不起眼的市井角色——秦假仙。作为一个收尸人（自称为葬仪工作者），他有着一个普通人所拥有的一切优缺点——贪生怕死、损人利己，但同时又有一副善良、侠义的心肠。但就是这样一个平凡而又猥琐的角色，却要与武林中所有的大奸大恶之徒、尔虞我诈之辈周旋，从而拯救整个武林。没有缠绵凄美的爱情，没有相伴天涯的爱侣，有的只是身边匆匆的过客、诡异难测的江湖以及一个个纠缠铰接的谜题。"小丑得道，一朝变奇侠；江湖凶险，快意大霹雳"，大宇为《霹雳奇侠传》度身订做的这句广告词就是这个游戏真实的写照。

使用方法：先运行子目录\PILI下的执行文件PILIT13.EXE，然后将修改器面板上的"锁定金钱为999999"和"锁定全部基本属性为999"两个按钮按下，这样你在游戏中不仅能够无敌，而且还可以拥有大量的金钱。

《三国志Ⅶ》肖像编辑器

《三国志Ⅶ》想必大家已经爆机数次了吧，然而你有没有想过如果能率领一大批现实生活中的"熟面孔"去开创一番霸业，那又会是怎样的一种感觉呢?这个肖像编辑器就可以给你这样一个机会。

使用方法：将自己制作或下载的图形文件（JPG或BMP格式）以画笔（MS Painter）的方式打开；选取适当大小（宽96，高120），粘贴到TEMPLATE.BMP里，另存新文件（256色）；将子目录\SAN7PV下的SAN7P.EXE、KAODATA.S7以及新存的BMP图形文件放在同一子目录下；执行SAN7P.EXE，以高亮度选择要插入的BMP文件，再输入要被取代的武将编号，按下"确定"即可。注意，最好取代新武将（编号520–XXX）。此外，子目录中附有BMP样本10个和TEMPLATE.BMP 1个。

本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net/pine/
本期补丁均收录在《大众软件CD》2001年第1期中

秘技屋

上海 游趣创作室 雷鸣

女巫布莱尔Ⅱ——石棺传说

Blair Witch Volume2：The Legend of Coffin Rock

在游戏中按F10进入秘技模式，再输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

iworkforgod：上帝模式
getintomybelly：所有武器
bighead：大头模式
gibnplenty：免费支解
t2000：皮肤终结器
givemefaith：恢复健康
nod3d：看不见
hellfreezeover：使敌人冻结
bigstichofdeath：获得猎枪
mediumrare：获得弩
goodtimesman：获得炸药
burnyourassoff：获得喷火器
meetmypaltommy：获得Tommygun
smileynomore：获得象枪

足球2001

FIFA2001

在游戏中直接输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

Gimmethemoney：增加金钱
Playersmaybe：自由模式
Bigheads：大头模式
Pitch crazy：改变颜色

三角洲部队——大地英豪

Delta Force：Land Warrior

在游戏中按下~键调出控制台，再输入以下字符串以得到相应的秘技效果：

scopescale：范围测量
savescores：记录得分
dualcpu：双CPU
exit：退出任务
quit：退出游戏
sky：天空
flipmouse：抖动鼠标
hudcolor：彩色外壳
restart：重玩任务
gamma：Gamma校正
saturation：亮度
mousescale：鼠标范围
huddetail：细节显示
tracers：追踪
netdelay：网络延迟
talkred：红兵对话
talkblue：蓝兵对话
resetgames：重启游戏
fly_down：降落
center_view：中心视点
fly_up：升起
toggle_item：更换武器
look_up_abs：向上看
look_dn_abs：向下看
turn_left_abs：左转
turn_right_abs：右转
briefing：任务简介
command：命令提示
printScreen：抓屏
scope：活动范围
savegame：存盘
loadgame：读取
crosshaircolor：彩色准星
lockgame：锁住游戏
help：帮助
server：服务端屏幕
showgun：第一人称持抢视点
escape：退出
nextwaypoint：下一个路线
drop：丢掉武器
pause：暂停游戏
binoculars：双倍望远镜
bigmap：指挥官地图
oldmessages：旧信息
showfriendly：看好友记录
missiongoals：任务简报
nextflag：下一个标记
audiomacros：声音增大
nvg：夜视

stalk：小队聊天
talk：聊天
1knife：小刀
2sidearm：投掷弹
3primary_weapon：首选武器
4second_weapon：次选武器
5explosives：辅助设备
6detonator：炸药
7grenade：手榴弹
8laser：激光瞄准器
9medic：救生用品
magazine：换弹药
cycle：换武器
scopeinc：增大瞄准范围
scopedec：减小瞄准范围
drury：所有武器
kariya：无限武器
roy：最大HP
corbet：隐身

宙斯——众神之王
Zeus：Master of Olympus

在游戏中按CTRL+ALT+C进入秘技模式后，输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

Code Result：加1000硬币
Delian Treasury：加1000金币
Ambrosia：在游戏的特定情节中获胜
Fireballs from Heaven：打击地面上的火球
Bowvine and Arrows：城堡射击奶牛替代弓箭射击
Cheese Puff：牛奶工放置干酪

恐龙危机
Dino Crisis

无限弹药法：打开Windows注册表，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\CAPCOM\DINOCRISIS下建立一个新的Dword值Clear Count，并将值设为4（注意应选十六进制），这样无论通不通关都会得到一颗可无限使用的超级榴弹！

闪击战
Sudden Strike

在游戏中按下回车键之后，再输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

**superman：隐形
**starcraft：99个炸弹
**nofog：显示地图
**staticfog：隐藏地图

恶魔岛
Evil Island

在游戏中按下~调出控制台，输入字符串thingamabob，按下回车键后开启作弊模式。然后再次按下~调出控制台，再输入以下字符串可得到相应的秘技功能：

fps 0 or 1：隐藏或开启画面刷新率
give 0 money 1000000：在选关／选装备那一屏时得到100万金币
give 0 exp 1000000：在选关／选装备那一屏时得到100万经验值
lootall：将散落在游戏关卡地图中的所有物品都纳入你的物品箱中
exit or quit：退出游戏

一级方程式经理2000
F1 Manager 2000

在开始游戏前，输入下列领队名称可得到相应的秘技功能：

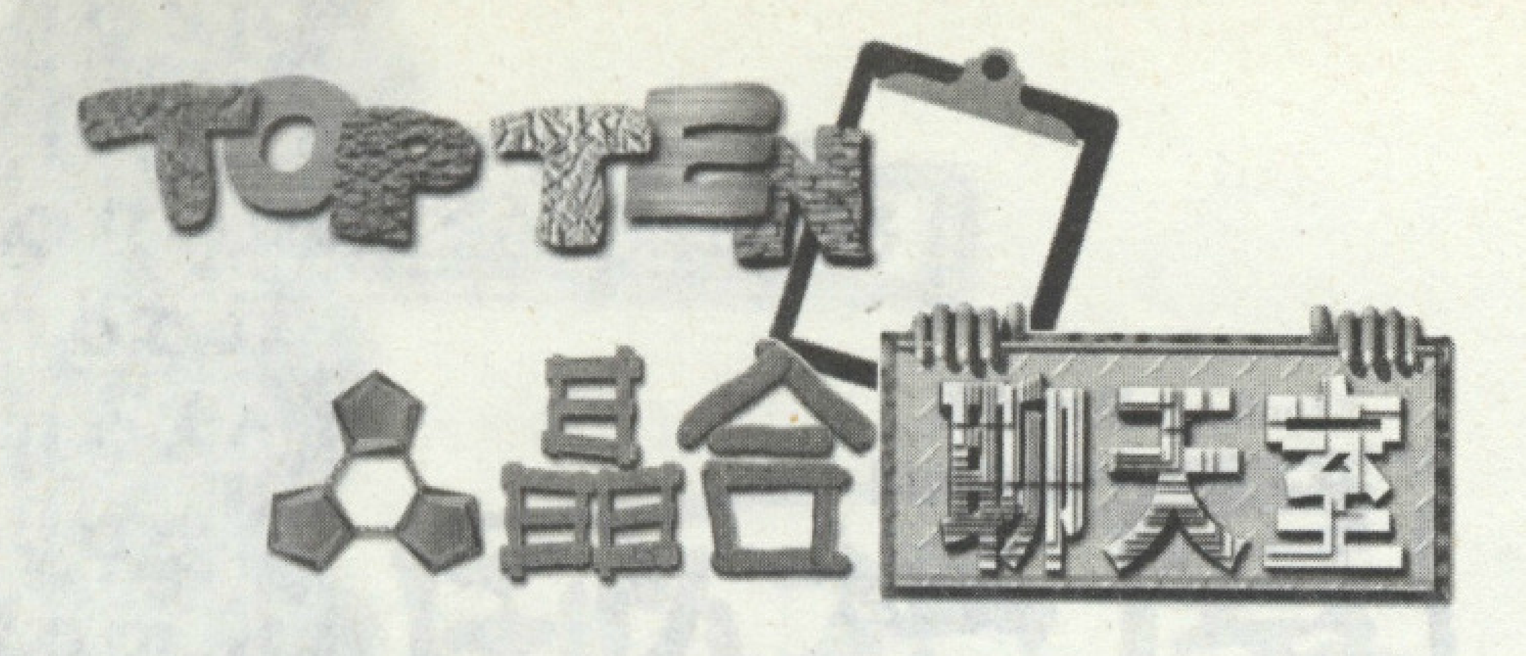
Billy No Race：略过比赛，在目录按金钱的图标可增加金钱
Get Rich Quick：在目录按金钱的图标可增加金钱
Doctor~Who：按日期图标可略过7天
Win~at~all~COSTS!：在选项目录出现秘技模式

空中混战
Airfix Dogfighter

在游戏中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

hybris：上帝模式
hefaistos：所有武器
athena：获得更高的等级
admiral：获得勋章
racerwagen：驾驶汽车
slomo：慢动作
birgeroco：快进
hades：任务失败

E-MAIL：tianjiao@163.net
web:http://www.tianjiao.net



江苏 Hello Kitty

因为《剑侠情缘Ⅱ》的上榜而亢奋不已。《剑侠情缘Ⅱ》——我已经完全被你倾倒了，我爱你，就像老鼠爱大米（Kitty分明是一只猫嘛，我不管啦）。相信不久的将来，“剑侠”压死“暗黑Ⅱ”不再是幻想，只要国人多多努力，中国有十几亿人，每人骂一句“暗黑Ⅱ”的坏话，结果就可想而知了。

编者按：不过这年头，敢骂Diablo的人都需要练有铁皮术和瞬间转移才能报住小命啊。

湖南 AMOR

我是班上对战游戏的积极倡导者，“星际”、“雷神”等战争无一不是由我挑起的，可是现在每次玩的时候我总是被同学痛扁，心中甚是不平，是我先天不足还是后天欠练？希望贵刊多登一些对战游戏的指导文章，好让我一雪前耻，重新找回自尊。

编者按：只怕你的对手也看了这些文章，到时候你哭的更惨。

四川 郭建春

《雷神之锤Ⅲ》让人激动不已，它激起了我十多年沉睡在心里的残酷（哇！天生暴力狂！怕怕……）。和同学联机时的惨烈战斗，那种血腥场面，无疑是精神上的放松。

编者按：主啊！请宽恕他的灵魂——阿门。

北京 刘颂扬

我希望《仙剑奇侠传Ⅱ》能有“暗黑”的操作方式，“轩辕剑”式的中国水墨风格背景，“心跳”的全程语音，“生化”的音效，“剑侠情缘”的价格，“魔法门”的……（话还没完，狂徒小组的人已纷纷咬牙发誓：“来生一定做玩家！”）

四川 CAPTAIN

玩《大航海时代Ⅳ》时挂一张世界地图在墙上就再也不会走路抓瞎了，天南海北任我游，有歌一首道“蓝蓝的天空白云飘，白云下面船儿跑”，或率大型战列舰队在海上称王，或乘一叶轻舟环游全球，都是一个“爽”字。某日，船队横穿波涛汹涌的大西洋抵达新大陆，疲惫之余不禁想起太平洋春光灿烂，波澜不惊，遂兴起前往冲绳钓鱼去。扬帆起锚，“咦？巴拿马运河死哪儿去了？逛了几百海里都没找到。”

编者按：我倒！来人！把这个路盲历史盲加地理盲扔出去！十六世纪巴拿马焉不存，何来运河！

山东 HYDRALISK

现在的即时战略游戏多如过江之鲫，但惟有“星际”这个老家伙牢牢地占据我的硬盘长达两年之久就是赖着不肯走。数次咬牙切齿痛下决心将其删除，把盘送给同学，可结果总是一样——饱受几天不打“星际”的折磨之后又去买一张盘来重新装上。到现在我已经买了不下十张“星际”盘，而且多了一大捆同样被“星际”折磨的同学。“你还敢说！”众人愤起怒唱：“都是你的错，把盘送给我，让我不知不觉沉迷‘星际’的快乐；都是你的错，教我打‘星际’，是一种诱惑。”

不过我现在已经想通了，既然是自己喜欢的东西，干嘛要强迫自己去回避呢？哪怕失去别的什么也在所不惜，只要玩的时候开心就成。众人又唱道：“蓝蓝的天空航母飘，航母下面叉子跑”。

编者按：这首歌现在很流行吗？

吉林 野蛮人

某日在“暗黑Ⅱ”一不知名的小地窖中狂砍耗子，重击、眩晕、旋风斩无所不用其极，再顺手拣点儿金银珠宝，项链首饰，月光宝盒什么的。只见我抡起板斧高高跃起再重重落下，一招LEAP ATTACK砍得一小BOSS魂飞天外，当时的感觉真是论天下英雄非我莫属啊。BUT！就在这时，我突然发现我在倒着走路，出招时也是倒着身体，形象怪异之极，真是令人哭笑不得，哭的是一帅哥从此只能以这种滑稽模样出现在众小妖面前，岂不让鼠辈们笑掉大牙，野蛮人颜面何在？笑的是传说中的这个BUG让我给撞上了，开了一回眼界，也算是我等忠心于DIABLO大人的小小回报。

编者按：这个BUG在野蛮人用跳砍或游使用冲锋时以极小概率发生，如果不想重装游戏，有一帖可治此症：找一个怪物多的地方用旋风斩或跳砍一顿瞎抡之后可能会复原，不过危险就……

当然危险总是有一点点的，但是谁要是用这一帖治死了，可不要怪没事先提醒喔！

晶合实验室 奇



TOPTEN



> 昨夜星辰昨夜风，画楼西畔桂堂东。
> 身无彩凤双飞翼，心有灵犀一点通。
> 隔座送钩春酒暖，分曹射覆蜡灯红。
> 嗟余听鼓应官去，走马兰台类转蓬。

最近正在看李商隐的诗集，读罢这首诗感慨颇深，对于大陆国产游戏的那份心情又何尝不是如此呢？虽然自认“身无彩凤双飞翼，心有灵犀一点通。”但众多的玩家就是不买帐，只能是“走马兰台类转蓬”了。这样的情况不能说没有众多的客观原因存在，看看排行榜我们就能清楚感受到两大股传统势力的深刻影响。我们姑且称之为“家族势力”和“门派势力”，这两股势力交织在一起，令外人无法插足。前10名中有着高贵家族传统的就占了8款，其中“最终幻想家族”已传八世，“三国家族”历经七代，《恐龙危机》也是“生化危机”家族的一个旁支。《仙剑奇侠传》和《星际争霸》虽然还没能形成自己的家族势力（估计也快了），但也是“BLIZZARD”和“大宇”这两大中外顶级门派的高徒。就算依次算到第30名，非贵族出身，又非名门子弟的真是少之又少。《盟军敢死队》倒是一个自我奋斗的成功范例，但如果不是带艺投师到“EIDOS”门下估计也绝难取得如此成就。

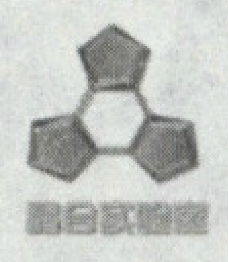
西洋的“BLIZZARD”、“EA”、“UBI”、“EIDOS”、“INTERPLAY”等几大门派现在是如日中天，东洋的“KOEI”、“史克威尔”等门派已隐然稳霸一方，中国台湾的“大宇”、“智冠”等门派也各有高招。不仅如此，各门派中又有几大家族把持，使得现在的游戏界内门第、出身的观念越来越强，而这种重门第、看出身的观念又深深地影响了一批国内玩家。非大门派出的游戏根本不认、不玩，而有显赫家族历史的总能迅速引来关注的目光，就算还没有出世，也可预见地在排行榜上留有了高官显位（比如前一段的《暗黑破坏神Ⅱ》）。无门无势的后辈青年难以出头已经深深影响了国内游戏业的发展。笔者最近玩的游戏《闪击战（Sudden Strike）》制作水平绝对一流，只因出自一家新公司（CDV）之手，又缺少前辈提携，在国内知名度和优秀度完全不成比例，我敢预言这款精美的即时战略游戏绝难登上TOPTEN的排行榜。

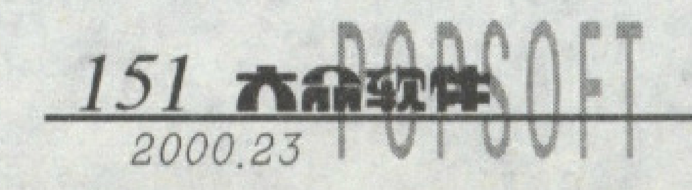
纵观整个排行榜，大陆的国产游戏真是少得可怜，仅有一款《剑侠情缘Ⅱ》在苦苦支撑，不过《剑侠情缘Ⅱ》同样有着名门大派和显赫家族的历史背景，“金山门西山派”和“剑侠家族”在大陆也说得上数一数二了。国内国外现在成名的游戏往往需要具备充足的资金和玩家的瞩目，这就不难理解为什么TOPTEN上的游戏会被名门大派和显赫家族所垄断。因为名门大派可以保证充足的财力和人力投入，而显赫的家族历史又能引人注目，名门贵族得一可安天下，正是当今游戏界乱世中的成功秘技。大陆的游戏往往就是缺乏这样的条件，所以迅速投靠名门大派，建立自己的家族势力是国内游戏界的当务之急。最近目标公司就要上市的《傲世三国》投身到“EIDOS”门下绝对是明智之选，在修炼内功的同时，依托外力帮助是成名立业的必要条件。

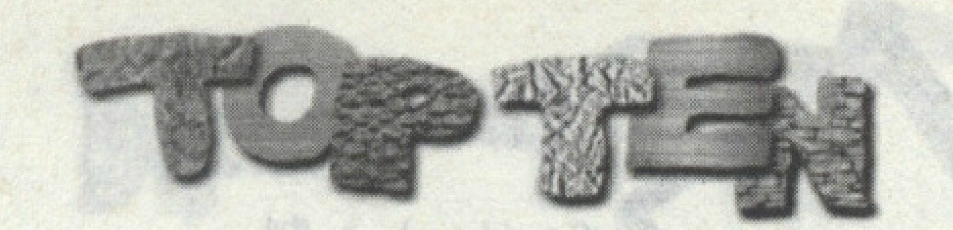
时代在变，我们的观念也需要改变。很多人还不愿承认这种大派垄断、家族世袭的事实，还在谈论着当年id是如何从两个罗密欧和一个朱丽叶发展到今天的规模。这种“六七个人，七八条枪”靠一个好主意，一副好手艺就打出一片天下的时代已经过去了，我并不是说这样的事情不会再发生，但它已经从普遍现象变成了特例。企盼和相信自己一定会让奇迹发生，不如去顺应潮流，我想这才是事半功倍的正确途径。

李商隐一生坎坷，出身于寒门士大夫家庭，没有显赫的家族背景；又因为年轻时曾投奔“牛党”门下做幕僚，转而娶了“李党”官员女儿为妻，故深陷唐末“牛李党争”之中，为双方所不容，虽满腹经纶但一生郁郁不得志。我希望这种因为没有家族势力和门派背景作为后盾而产生的悲剧不要再在中国游戏的身上发生。虽然现在的大陆游戏自身还有种种不足，但深受外在势力干扰也是一个不容忽视的重要原因。我不想为国产游戏的低迷而开脱，但正视现实，正视客观原因也是必不可少的。对于主观的原因我们已经说了不少，今天就算是另眼观察的一番戏言吧。

晶合实验室　辰







GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
暗黑破坏神 II	2855	1	1	4	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	2491	2	3	61	1	大宇
星际争霸	2368	3	2	29	1	BLIZZARD
轩辕剑 III	1791	4	4	10	1	大宇
最终幻想VIII	1766	5	5	8	4	史克威尔
大航海时代IV	1752	6	9	13	1	KOEI
魔法门之英雄无敌 III	1658	7	7	18	1	NWC
三国志VII	1642	8	10	7	8	KOEI
剑侠情缘 II	1428	9	22	2	9	金山
恐龙危机	1382	10	NEW	1	10	CAPCOM
帝国时代 II	1272	11	11	17	9	MICROSOFT
生化危机 II	1263	12	12	17	4	CAPCOM
大富翁IV	1258	13	16	24	1	大宇
雷神之锤 III——竞技场	1247	14	14	10	10	id SOFTWARE
极品飞车——保时捷之旅	1224	15	15	6	15	EA
模拟人生	1216	16	8	8	7	MAXIS
三角洲特种部队 II	1132	17	18	9	14	NOVALOGIC
金庸群侠传	1114	18	20	47	3	智冠
明星志愿 II	1105	19	23	8	11	大宇
盟军敢死队	1103	20	27	26	1	PYRO
家园	1096	21	17	11	10	UBI
明星志愿2000	1086	22	NEW	1	22	大宇
足球99	1060	23	25	21	5	EA SPORTS
网络三国	1048	24	13	2	13	智冠
笑傲江湖	1038	25	19	3	18	昱泉国际
网络创世纪	1025	26	6	12	4	ORIGIN
黑暗王朝 II	1017	27	28	2	27	AURAN
命令与征服 II	998	28	26	12	7	WESTWOOD
大刀	885	29	29	2	29	EIDOS
弥塞亚	831	30	30	2	30	Shiny

本期选票在插二十三页
欢迎大家投票

网选游戏排行榜

1. 暗黑破坏神 II [1977票]
2. 仙剑奇侠传 [1879票]
3. 星际争霸 [1665票]
4. 轩辕剑 III [1597票]
5. 最终幻想VIII [1232票]
6. 大航海时代IV [1204票]
7. 魔法门之英雄无敌 III [1115票]
8. 模拟人生 [950票]
9. 三国志VII [917票]
10. 剑侠情缘 II [855票]



辽宁 陈博 北京 薛毅 广西 陈少锋
北京 白妍 辽宁 李莫 河南 杨东方
山东 刘剑 江苏 宋家乐
浙江 韩松 河南 宋卫星

以上读者将获得由**北京世纪雷神科技发展有限公司**提供的游戏**《古墓丽影——失落的神器》**一套。


Canon
BJC-2100SP
因 特 网 打 印 机
i世代
internet
i世代 因特网世代
畅游因特网空间 尽享无限乐趣
佳能BJC-2100SP与您畅游因特网世界。轻巧时尚的设计，配合双平台使用功能，适合PC和Macintosh操作系统使用。更具专为因特网打印而设计的图像优化技术及其他特殊打印功效，让您轻松打印网络世界里丰富的资源和精彩的图像，尽享网络互通的乐趣和便利。
Canon
BJC-2100SP
全优势
IS scan
USB
UNIVERSAL SERIAL BUS
Photo Realism



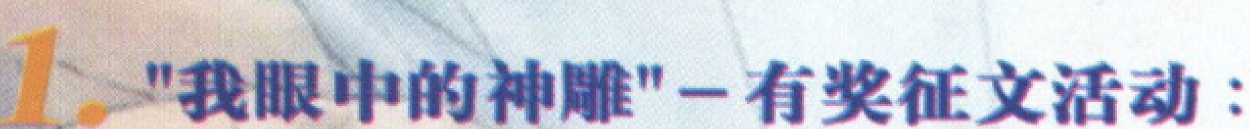


昱泉国际



coolbid.com.cn
酷必得





合作伙伴：电脑商情报－游戏天地

活动期限：11月13日 －12月11日

字数要求：不少于500字

活动内容：有一千个读者那么对小龙女和杨过的恋情就会有一千种感触。神雕侠侣都曾给我们一份真心的感动。
在某个深秋的午后，让我们暂时忘记现实生活的忙碌与烦躁，来与我们分享一下那份尘封已久的情怀。我们并不局限您的题材和格式，我们期待着您为我们的活动添上亮丽的一笔。

奖品设置：2001年上半年的电脑商情报-游戏天地特刊
台湾原版神雕侠侣限量版一套（5CD、深蓝色特制光盘、烫金木盒、比普通版更酷的招式、特别的换装功能……）

2. 神雕大论坛

合作伙伴：家用电脑与游戏机

活动期限：2001年1月15日截止

字数要求：不超过500字

活动内容：无论是评说您已经读得熟烂的《神雕侠侣》这部书，还是想对《新神雕侠侣》这款游戏发表一些高见，我们这次见招拆招，照单全收。简单扼要的评价，独到的见解，将为您赢得获得台湾原版的限量小龙女挂轴海报一卷的机会。我们为您提供的机会仅有30个，请快快提笔，您还有任何犹豫的理由吗？
同时,如果将刊登在家用电脑与游戏机的征稿启示中的剪角寄到第三波公司,就可以和其他购买了神雕侠侣这款游戏的玩家一起参加我们为了回馈玩家举办的“神雕侠侣惊喜奖”的抽奖活动。

3. 神雕侠侣惊喜奖

活动期限：11月24日 －2001年1月1日

问世间，情是何物，直教生死相许。天南地北双飞雁，老翅几回寒暑…………

如果您对《神雕侠侣》这款小说中的宋词还有印象或是您对宋词的稍有研究，还可以通过参加这款游戏的回函卡上举办的"宋词连阙有奖征答"活动！奖品丰盛，不可错过！

奖品设置：第三波免费游戏换领卡（限10套）、杨过小布偶、小龙女小布偶、神雕侠侣寒冰杯、第三波最新产品、台湾原版珍藏海报……

4. 神雕侠侣首卖会

11月26日记住这个日子，我们准备了丰盛的礼物和不断的惊喜，诚邀广大玩家共襄盛举。

★首卖会详细预告,请见各大游戏网站及周刊广告。

★活动详细说明，请见各合作伙伴的活动细则以及游戏包装内回函卡的说明。

霹雳奇侠传

3CD
简体中文版

《仙剑奇侠传》的制作小组
《轩辕剑3》的游戏引擎
狂徒、DOMO联袂经典奉献
大宇首席动画设计师林克敏跨刀之作
引爆武侠RPG游戏欣赏新观念
感受八音才子黄文择演绎大霹雳精彩人生

零售价：88元

超值奉送《仙剑诗集》

小丑得道，一朝变奇侠
江湖凶险，快意大霹雳



北京晶合时代软件技术有限公司总代理　晶合软件销售连锁组织总承销
全国各地软件专卖店及报摊书亭有售　《大众软件》邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092　E-mail：jhyf@popsoft.com.cn
网上咨询及销售：www.jhpop.com



大宇资讯股份有限公
SOFTSTAR ENTERTAINMENT I

销售支持

排名不分先后

网上专卖：晶合软商网（jhpop.com）　卓越网（joyo.com）

晶合北京总店	67164859
晶合现代市场分店	62630299
晶合新城广场分店	67647711-102
晶合新世界分店	新世界四层
晶合西单华威分店	华威五层电脑广场
晶合垂杨柳分店	67786334
晶合和平里分店	84210214
晶合大兴分店	69202500
晶合安定门分店	86472172
晶合奥尼特分店	63823449
晶合长椿街分店	66018119
晶合万寿路分店	68159093
晶合科苑书城店	6851544-2095
晶合怀柔分店	69654005
晶合盛世情分店	62052901

北京特约经销商：

西单图书大厦	新街口新华书店
西四新华书店	王府井外文书店
科林斯创公司	科技书店

●晶合上海钜隆	62104588
●晶合苏州沧浪	7246529
●晶合新疆华顺	2814402
●晶合南宁晶合专卖店	2621521
●晶合长春安航	5656612
●晶合济南洪恩科技	6980984
●晶合厦门金科达分部	2099935
●晶合西安辉煌分部	5529833
●晶合兰州专卖店	8261784
●晶合昆明棒子	5176880
●晶合郑州分部	6993569
●晶合大连维尔	3635721
●晶合成都劲邦分部	5236552
●晶合汕头超俊分部	8860856
●晶合宁波今日	7248229
●晶合太原大众分部	7234490
●晶合遵义天地	8633815
●晶合哈尔滨金北方	6415498
●晶合开封大众电脑	5958268
●晶合天津展望	27830166
●晶合吉林大众分部	2486201
●晶合南京新高	3352862

●晶合西藏图文分部	6813383
●晶合新乡分部	3024847
●晶合莆田三超分部	2683555
●晶合无锡万科分部	2733188
●晶合河北衡水分部	2057887
●晶合成都天翔分部	5078927
●晶合山东日照分部	6451069
●晶合甘肃玉门分部	3253489
●晶合郑州东方分部	5905967
●晶合山西威远分部	4132971
●晶合石家庄汇达分部	13803339200
●晶合常州迅达分部	8117080
●晶合宜昌中艺科技	6758546
●晶合银川恒飞公司	4114796
●晶合张家港专卖店	13706220376
●晶合敦煌大宇分部	8933125
●晶合坤宇分部	6660709
●晶合内蒙呼市超越电脑店	4311947
●晶合威海恒旭电子	5228401
●晶合大连司南	2503067
●晶合丹东科学分部	2829874
●晶合兰州明德	7556193

图书渠道

金台路图书市场263号　65934375

北京经销商

连邦公司	62525338	万众合力公司	826274
正普公司	82671133	育碟苑公司	826565
里仁公司	62543505	圣比尔公司	625279
天极公司	82657868	鸿达以太公司	826146
百年树人	82616723	大恒公司	826218

特约经销商

广州思富特	87509952
成都连邦	5215799
杭州美迪	8271301
深圳伊登	3782102
昆明黑马	5191804转8000
广州黑马	87595514转1805
辽宁希望	23960175
昆明威豪	5124740
杭州连邦	8853577
广州天高行	83795037
湖南新华书店电子音像部	4423330
广东连邦	87572482
大庆金银来	6319892
南京连邦	3364289
郑州赛乐氏	3973864


全球标签权威
World's No.1 Label Leader
美国艾利
创意无限
相片喷墨打印产品
[雪彩]喷墨打印产品
纹质贴纸
光面相片厚卡产品
光面相片纸
防水光面相片纸
光面相片贴纸
[冷移]技术T-shirt转印纸
特厚双面卡产品
彩色喷墨邮寄标签
彩色喷墨可移除贴纸
合连锁机构服务热线：(010)67164859
京晶合总店 010-67164859
京晶合现代市场分店 010-62630299
京晶合新城广场分店 010-67647711-102
京晶合垂杨柳分店 010-67786334
京晶合和平里分店 010-84210214
京晶合大兴分店 010-69202500
京晶合安定门分店 010-86472172
京外文书店 010-65126916
京晶合科苑书城店 010-68515544-2069
京晶合西单华威分店
上海晶合钜隆店 021-63309800
南宁晶合软件专卖店 0771-2621521
兰州晶合软件专卖店 0931-8261784
长春晶合安航店 0431-5656612
厦门晶合金科店 0592-2099938
大连晶合维尔店 0411-3635721
济南晶合洪恩店 0531-6980984
郑州晶合软件专卖店 0371-6993569
苏州晶合沧浪店 0512-7246529
昆明晶合棒子店 0871-5176880
广州思富特电脑 020-87509952



黑暗之光
网络游戏
Dark Saver
Mgame 会员请注意！
第一届 DARK SAVER 网络游戏将于 2001 年 2 月 2 日举办，现在就来勤学苦练吧，你一定有机会赢得大奖，100 台 17 寸彩显等着你拿！
注册比赛以及产品购买！详情请参观www.mgame.com.cn网站公告。
韩国经典网络游戏，Q 版 RPG！
你不再为孤军奋斗而苦恼，你不用再为等级偏低完不成任务而焦虑。现在，凶猛的野兽再也不能任意猖狂。地狱的来客也会死在你的锋利的刀下。到 DarkSaver 里来感受朋友带给你的温暖关怀，默契的配合让你们所向披靡。
奖
100台17寸显示器
MGAME .com.cn
金版电子
连邦
全国总代理
北京连邦软件有限公司
北京正普科技发展有限公司
宇智科通网络技术有限公司
电话 (010)62328



隆重推出
第四代防病毒软件
安全之星 I+e



CHANCERUNSOFTWARE
创源软件



VRV 2000新一代
安全之星
SecuStar
V 2000

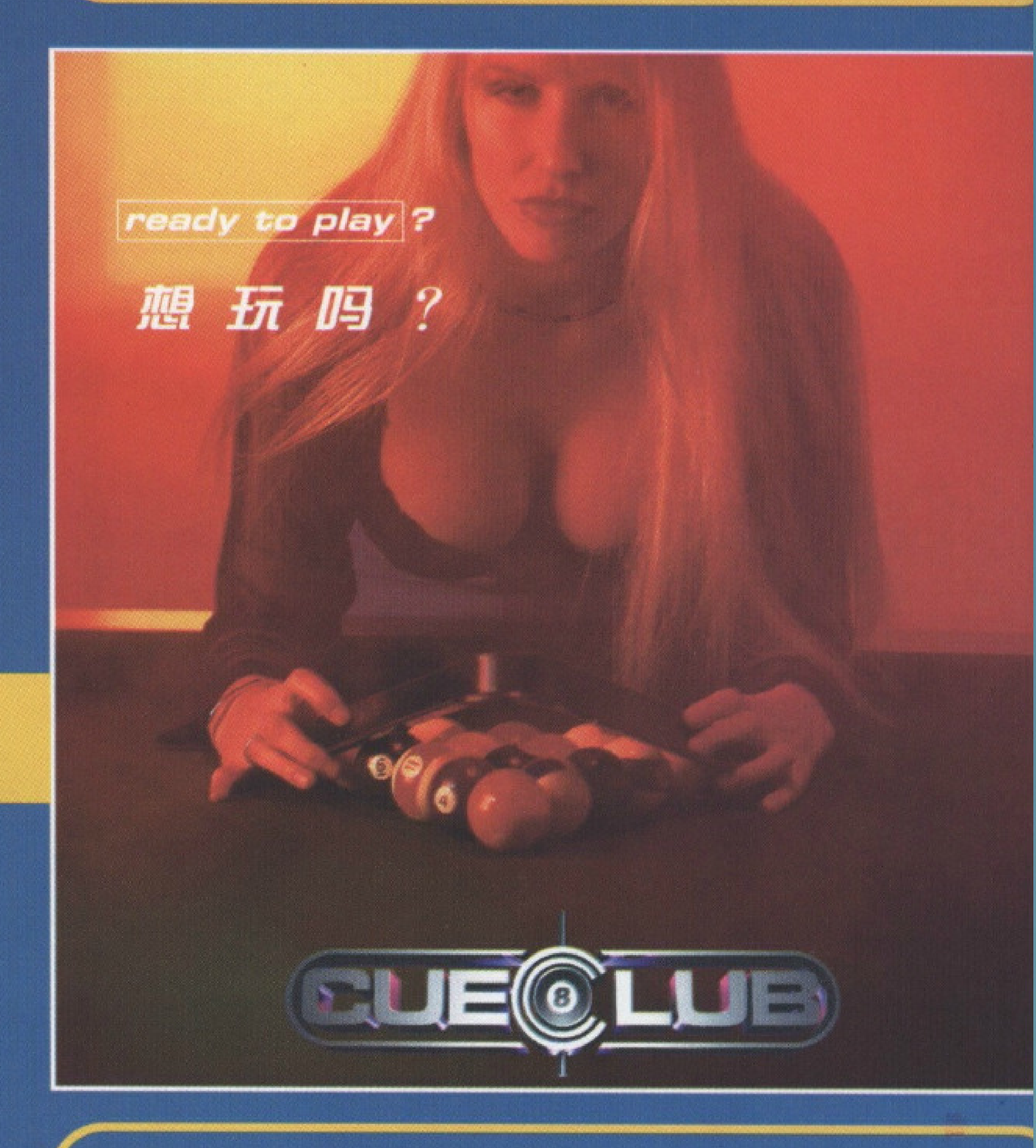


银河英雄传说V

简体中文版　48元

2001年元月上市

以日本著名作家－田中芳树的畅销小说《银河英雄传说》为蓝本，重现浩瀚宇宙中，星际舰队间相互作战的SF战略模拟游戏



桌球俱乐部

48元2001年元月初上市

可能是最逼真最全面的的桌球游戏

含斯诺克、美式8球、美式9球等多种游戏方式



创世纪企业王国

简体中文版　48元　12月初上市

同名百集香港无线连续剧即将在全国地区上映

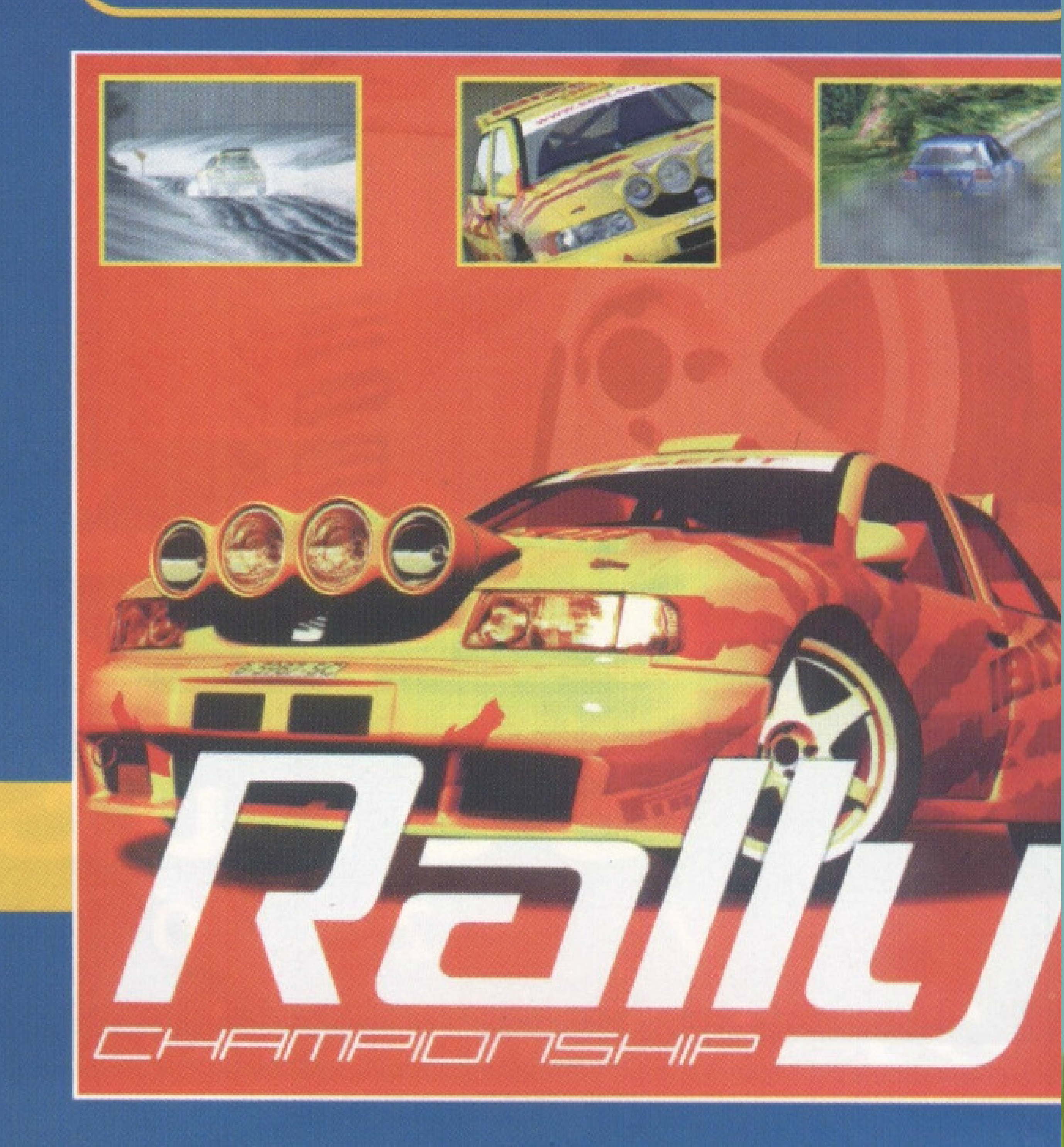
谁说命运不由己　创出游戏新世纪

冠军拉力赛

48元　圣诞节强势登场

无可挑剔的极品级拉力赛车游戏

- ★ 共36段400公里的经典赛道
- ★ 23种世界顶级拉力赛车
- ★ 独特的赛车物理模拟系统
- ★ 包括夜灯、烟雾、雨天等各种特效









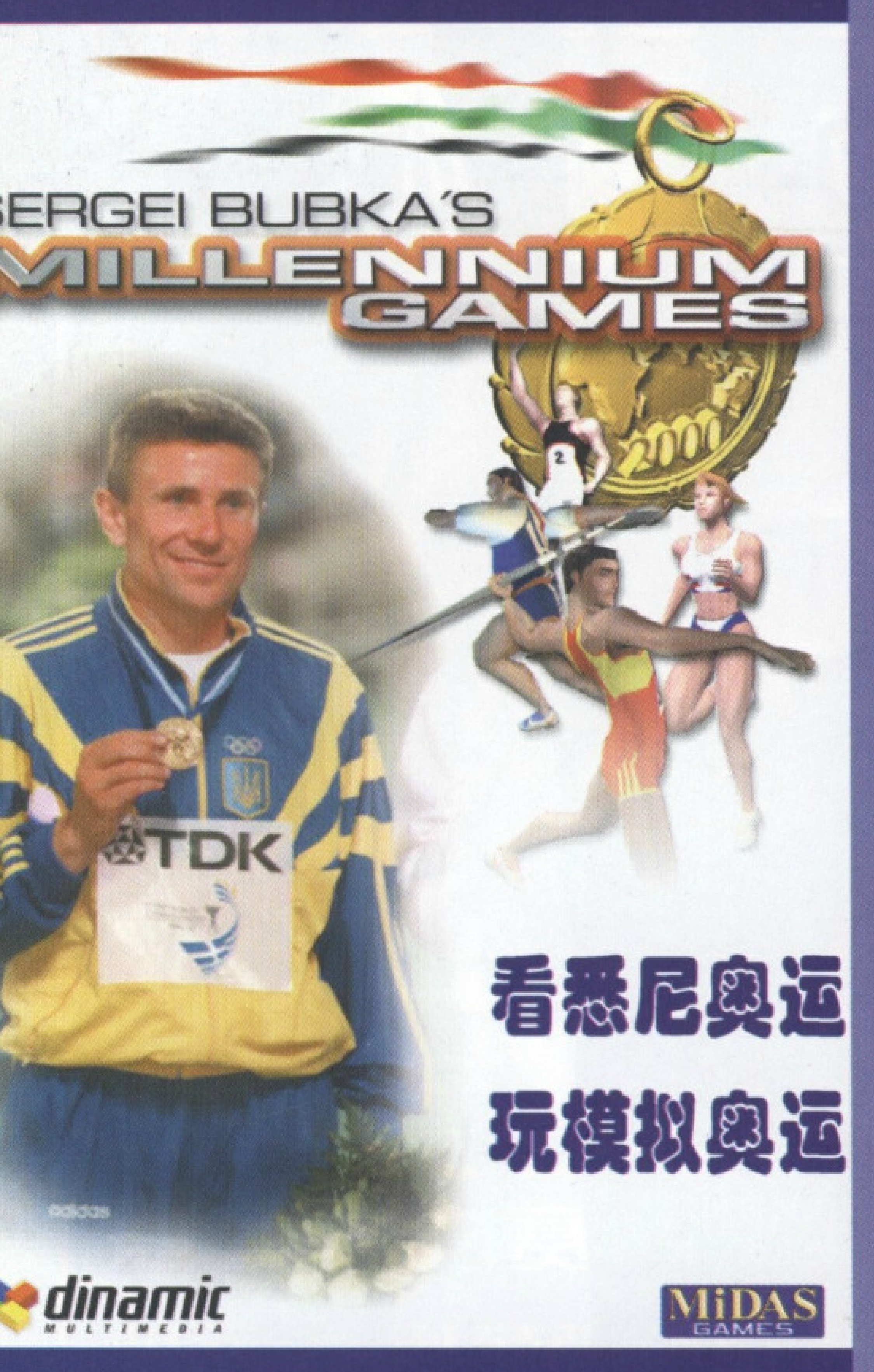
育碧软件与台湾大宇携手推出



超低价 28元

简体中文版 2001年元月上市

让您亲身享受经营饮料量贩店的乐趣



模拟奥运2000之田径篇

48元 20001年元月初上市

东周列国志

春秋和战国时期。五百多年期间从奴隶社会的瓦解和封建社会的形成时期。

春秋时期（公元前七七〇年至公元前四七六年）。周王室日益衰微。一些较大的诸侯国。为了扩大自己的势力范围。先后起来不断进行争夺土地、人口以及对其他诸侯国的支配权。年年战争不断。大国兼并小国。给劳动人民带来了严重灾难。

战国时期（公元前四七五年至公元前二二一年）。经过春秋长期激烈的争霸战争。」战国七雄「为了继续争夺土地和人口。七国之间仍不断进行争夺霸权。人民遭受的灾难更加严重。他们都厌恶割据混战。渴望统一。

48元 12月中旬上市



育碧软件扶持国人游戏第二弹

中国人自己挑战《三国志》的全新策略游戏



上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
服务热线: (021) 58788969-241
网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com


地球2150
囊括二〇〇〇年即时战略游戏各项大奖
2000年欧洲即时战略游戏金奖得主
开创3D即时策略游戏新纪元
千变万化的雨雪天气影响
极尽真实的3D构模建筑
美仑美奂的爆炸场面
迷人的昼夜系统会影响你的战略
TopWare INTERACTIVE
2CD 48元 12月底上市
Ubi Soft
上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
服务热线:(021) 58788969-241
北京联络处
地址: 北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话: (010)62644344
传真: (010)62581569
网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com



即时战略与经营策略的完美结合
抢先预订活动
尊敬的正版用户：
11月20日至12月20日期间，您在全国连邦软件专卖店及各地经销商处领取抢先预订单，填写完整后交回专卖店处，由专卖店签章确认。
2000年12月20日产品首发上市当日，请您携预订确认单到专卖店处认购《傲世三国》将获赠神秘礼物
网络预订：www.sina.com.cn.
电话预订：（010） 62092651
购买《傲世三国》正版游戏，凭用户回执卡序列号可参加随后的抽奖活动，大奖等着您！
以上活动解释权归目标软件（北京）有限公司、北京连邦软件有限公司所有。
双CD 68元
12月20日上市
敬请期待
EIDOS


傲世三国
FATE of the DRAGON
游戏特点
创新的游戏界面
全新的游戏地图设计
真正的攻城作战表现
为每个民夫指定职业
灵活的转职设计
支持多达八人的网络游戏
连邦
FEDERAL
WWW.FEDERAL.COM.CN
北京连邦软件有限公司 国内总代理
OVERMAX STUDIO

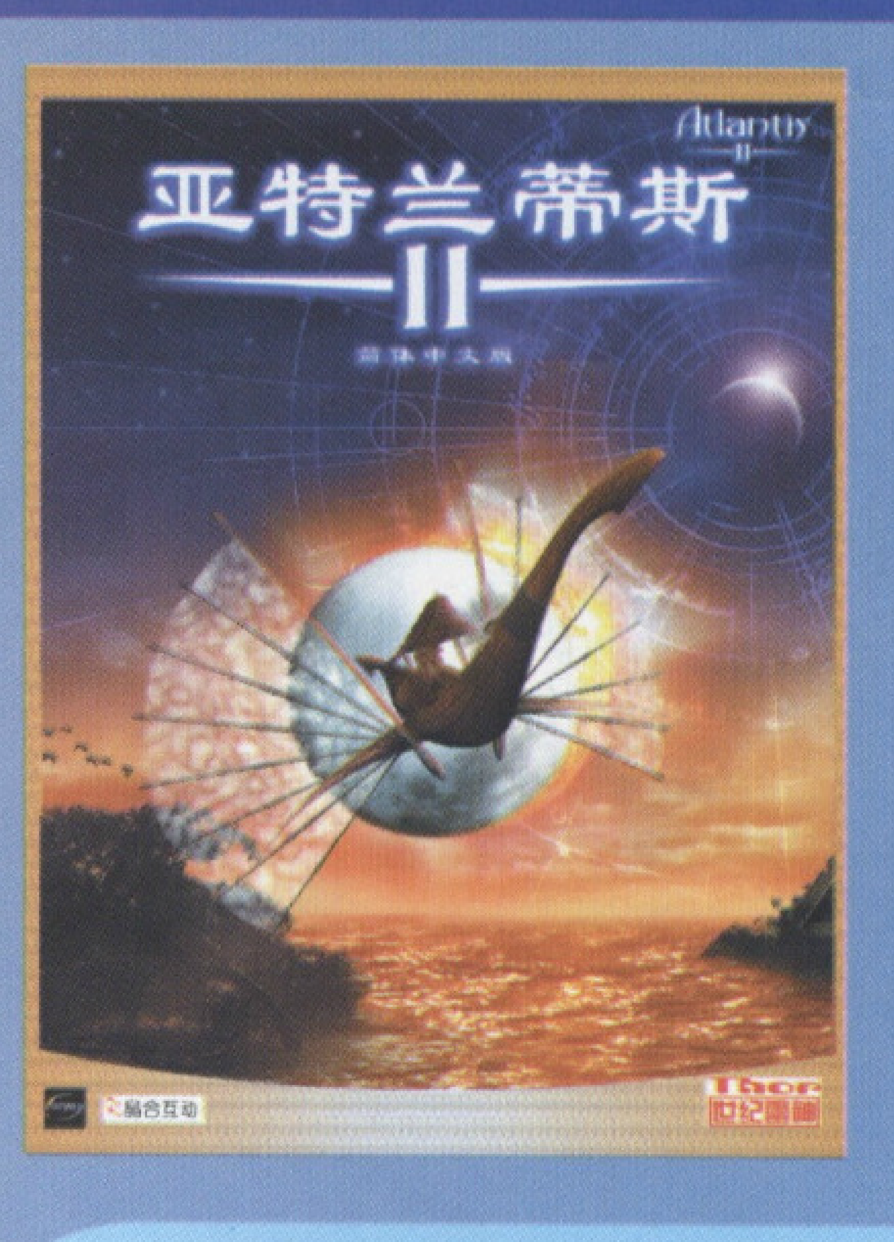

古龍群俠傳
Please wait
敬請期待……
Please wait



KINGMAX™
R-150
品名
货号
尺寸 M
价格 RMB150
150 hr 小時
BANKING
銀行服務
150
PC-150
PROGRESS
MT-150
150
限速
150km
PC-150
PC-150的时代已经到来！
PC-150记忆体模组
更大容量、更快、更稳定，性能高于PC-100
达50%以上，价格更会令您欣喜若狂！！
快让自己拥有它吧！！！
■支援工作频率150MHz(CL=3)■与PC-100比较，工作效能提高50%以上■TinyBGA™专利封装技术，提供更小的封装体积，更大的内存容量，更稳定的电性能，更快的散热功能■与主要主板厂商支援150MHz的平台相容■向下兼容PC-133与PC-100。
PC-150
SDRAM
KINGMAX
TinyBGA
TinyBGA
DRAM Module
你快了，所以我快乐!!!
www.kingmax.com.cn


惠威
电脑也要听Hi-Fi
走向世界的惠威！
1991年，惠威推出轰动电声界的S8扬声器，标志着中国有能力生产自己的高级扬声器单元。
1993年，惠威D6扬声器问世，创造了电声设计新概念。
1993年，惠威在北美设厂，进军国际电声界。
1993年，惠威战略投资美国B&G GROUP高科技带式扬声器系统公司。
1994年，惠威斥巨资成立加拿大电声研发中心。
1995年，惠威首次参加美国拉斯维加斯CES国际音响大展。
1995年，惠威成为美国扬声器制造协会(ALMA)会员企业。
1996年，惠威旗舰一号超级扬声器系统正式在美国亮相。
1997年，惠威等磁场带式扬声器问世，奠定了惠威在国际电声界的科技领先地位。
1997年，惠威收购美国著名高级音响制造商Swans公司，原公司总裁Frank Hale成为惠威首席设计师。
1998年，惠威等磁场带式扬声器成为美国CES 98音响大展场上明星。
1998年，惠威推出享誉国际的专业监听级Swans M1音箱。
1999年，惠威隆重推出旗舰二号和旗舰三号超级扬声器系统。
1999年，惠威D6单元成为美国Totem公司专用扬声器。
2000年，惠威通过ISO9002国际质量体系认证。
2000年，惠威Divas音箱获得美国CES2000音响大展Exceptional Value Award奖项。
2000年，惠威等磁场带式高音成为德国超级音响"Burmester柏林之声"音箱B99的核心单元！
2000年，惠威Divas音箱昂然进入世界最高档音响店-纽约Lyric Hi Fi！
高音单元：
25mm德国天然纤维球顶振膜
超小型高性能钕铁硼磁体
防磁三文治式线性匀强磁场结构
大功率耐高温Aluminum骨架音圈
美国专业级液磁冷却
低音单元：
5" P.P/Mica 云母碳化聚丙烯振动板
屏蔽式高性能双磁体全耦合防磁结构
耐高温大功率Kapton®骨架/SV音圈
长冲程大功率低频线性位移设计
惠威独有优化Thiele/Small参数技术
扬声器系统：
专业两路分离式扬声器系统
高低音扬声器时间同步校正设计
低辐射面高强度箱体设计
大功率内置高保真立体声Hi-Fi功放系统
完全独立式低音.高音.音量调节
电源指示/输入电源: AC 220V/50Hz
美国设计 中国制造
Kapton® －美国杜邦DuPont注册商标
惠威® －惠威集团注册商标
M-200 Hi-end多媒体扬声器系统
惠威集团 Swans Speaker Systems, Inc. (USA)
C103, 2550 Corporate Place, Monterey Park, CA 91754 USA Tel: 1-323-881-0606 Fax: 1-323-881-0957 web: www.swanspeaker.com
惠威(中国) 广州惠威电器有限公司 广州市黄埔大道163号富星大厦东塔21层. 邮编: 510620 电话: 020-87514606 传真: 020-85201260
珠海杜希电业有限公司 拱北迎宾大道宝江大厦12楼B座. 邮编: 519020 电话: 0756-8875889 传真: 0756-8875898 网址 www.dulcet-china.com

世纪雷神 世纪之交 深情演绎游戏真谛



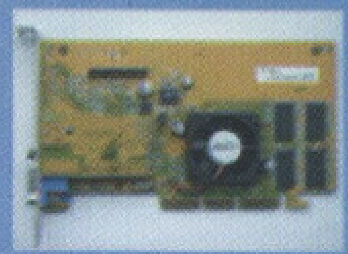
亚特兰蒂斯II

简体中文版
12月中旬上市
建议零售价：69元/5CD

- 非线性的游戏剧情发展。
- 18个谜题和60多个3D建模的角色。
- 史诗般的神秘故事背景。
- 冒险历程将经过:古代西藏、爱尔兰、犹加敦、中国、香巴拉。
- 没有时间限制的谜题。
- 改进的Omni3D立体视像技术。
- 坚持一贯的无暴力主题。

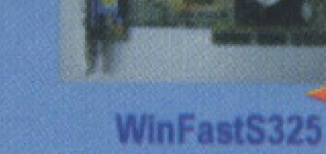
玩《亚特兰蒂斯II》正版游戏软件，您将有机会免费游西藏，亲自探寻梦幻国度香巴拉的迷幻风光。更有机会获得由丽台科技股份有限公司提供的WinFast GeForce 2 Mx 或 WinFast S325（TNT2）显卡。下图为奖品样图

！详情请关注 电脑爱好者 2000年第24期





WinFast GeForce2 Mx



WinFastS325

特约赞助商 Leadtek



喜

We Make History



《危机最前线》的最新续作，包括波兰、阿登、希腊三个场景的九个全新任务，以及更加先进的武器配备。游戏任务更加紧张刺激，充分体现了“小队协同作战”游戏的魅力。

危机最前线 为自由而战

简体中文版
12月下旬上市
建议零售价：38元

无需《危机最前线》原盘即可独立运行

渠道合作伙伴：正普软件
电话：（010）82671133



欧洲战火 西线风云

简体中文版
12月下旬
建议零售价：38元

- 真实：涵盖1939到1945年间第二次世界大战欧洲及北非大陆几乎所有真实战役
- 详尽：再现了战争中全部指挥将领、作战部队以及军事配备
- 策略：真正体现战争策略游戏所独有的特殊魅力
- 场景：包括北欧白雪覆盖的森林、南欧纵横交错的河流、北非广阔的沙漠等等
- 音乐：逼真的战斗音效、激昂亢奋的背景音乐自然的融入游戏当中

超值：赠送

两本史诗般的二战纪实

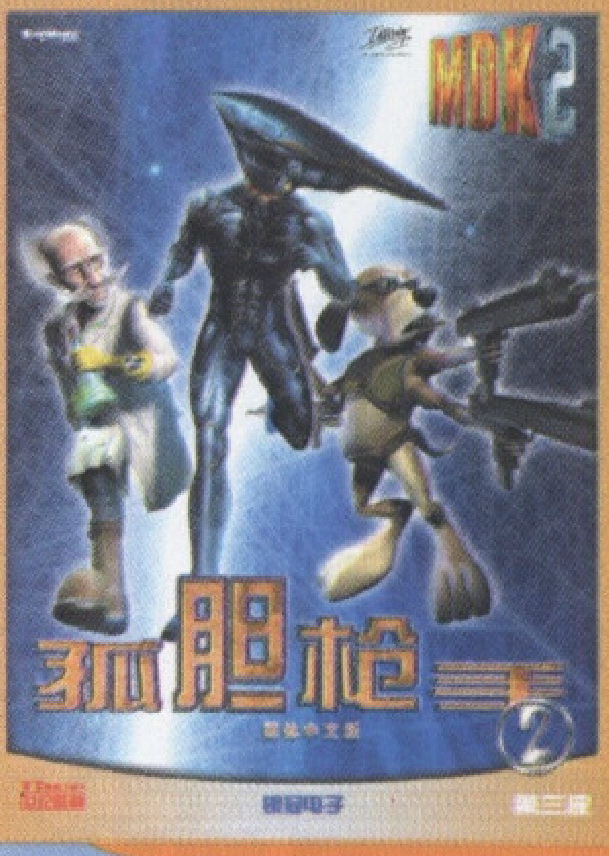
带你走回辉宏而沉重的历史



欧洲战火 东线风云

简体中文版
2001年1月
建议零售价：38元

诚邀各地经销商加盟 联系人：兰诚

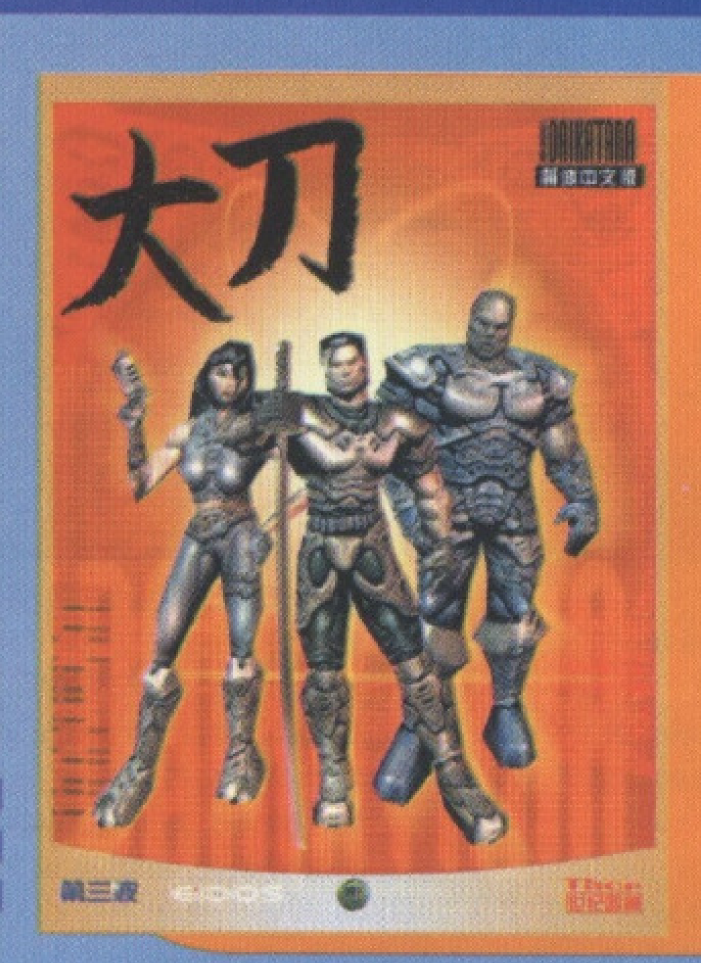


孤胆枪手2

简体中文版
已上市
建议零售价：60元/2CD

三个不同的英雄，一个共同的目标

- M、D、K三个完全不同的角色任你选择，完全激发你的游戏热情——
- 千奇百怪的武器和道具，独特的想象力将和你一起拯救世界——
- 十种完全不同的游戏方式，绝对古怪又绝对轻松的游戏世界观——
- 让你笑个不停的剧情设计，最富内涵又最让人喜爱的游戏——



大刀

简体中文版
12月10日铁定上市
建议零售价：68元

不再有夏日焦虑的等待，
不再有深秋失落的徘徊，
你是否还在期盼，
你是否还在无奈……
大刀！！
在寒风中翩翩走来，
依旧冷峻如初……
大刀既出，谁与争锋！

渠道合作伙伴：万众合力 电话：（010）82627435



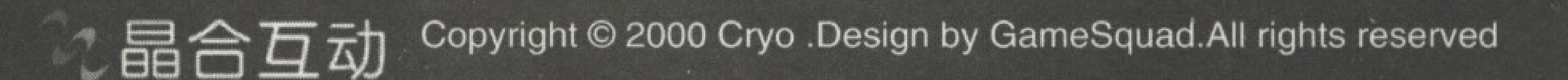
北京世纪雷神科技发展有限公司全国总代理
邮购地址：北京市海淀区白石桥路30号农科院151信箱
邮编：100081 电话：010-68918554/68918552/68919620
E-mail:quake@263.net.cn


华采软件 SOFTCHINA
编出超炫魄力!
魅力四射 CyberLink Medi@Show
e时代多媒体秀－轻松制作及输出
专业工作简报 超炫夺目产品介绍 聚集世界焦点目光个人网页 活泼家庭写真 浪漫天涯游踪



大众软件服务快车

本期广告索引！



12月上市

简体中文版

建议零售价 48.00 元

心魔 THE DEVIL INSIDE

一个万圣节的夜晚，你奉命去调查一座古宅，而在那里等待你的将是一群从地狱中逃脱的恶魔。这几乎是不可能完成的任务，除非你能发现你心中的神秘力量……

1999年，恶徒“夜嚎者”(The Night Howler)被处以死刑。两年后，他领着一群遭诅咒的游魂野鬼从地狱里逃了出来，藏身在好莱坞。他们出没于一所名叫“影子大门”(Shadow Gate)的恶宅里，每个进入这所房子的人都会遭受致命的打击。你的任务就是清理这所宅子，消灭那些活死人，并将他们的灵魂送回地狱。





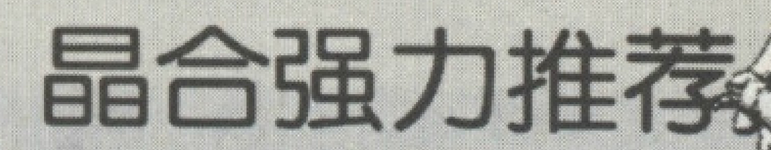


法国GameSquad制作
法国Cryo Interactive授权
北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理
金版电子出版公司出版

大众软件邮购中心

每次邮购需另付邮费5元　欢迎免费索取晶合软件广场一邮费2元一
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089
热线咨询电话：010-82634107，82634092 E-mail:jhyf@popsoft.com.cn

晶合|连锁



霹雳奇侠传



狂徒、DOMO联手打造传统武侠RPG最新传奇，《仙剑奇侠传》企化呕心沥血改编，保证精彩绝伦。《轩辕剑叁》经典引擎增强版，上手容易、一气呵成、惊心动魄的法术特效，战斗雷霆万钧，如临现场，情境配乐激荡心弦，享受视、听觉的双重震撼，八音才子黄文择口白配音，感情丰富，扣人心弦，十车书黄强华原著剧本，情节曲折，诡异莫测，绝对让您猜到开头，永远猜不到结尾！

（3CD简体中文版，赠《仙剑诗集》）

零售价：88元　网员价：80元

捍卫总动员

Battle Commander



6500万年前，地球受到流星的撞击。大地变成了火海，天空布满了烟尘，地壳移位，臭氧急剧增加。当时地球上的高智慧种族——"战斗者"族，被迫离开家园，到遥远的外天空寻找新的居住地……

6500万年后，地球被现代人类控制着。由于过度使用地球资源，生态环境一天比一天恶化。就在这个时候，当年背井离乡的"战斗者"族又回来了。他们决定把地球从人类的手中重新夺回来……

零售价：48元　网员价：45元

爱的记忆Plus+



韩国CDPA制作的一款恋爱游戏。

游戏特色：精美的制作人物设计、多种多样的结局。不同的进行方式，以及多达33首的动听乐曲。

标准版：38元　网员价：35元

豪华版：69元　网员价：65元

网员特价产品

水晶宝合典藏版

《水晶宝合》豪华版为纪念《大众软件》杂志社创办5周年回报读者数年来对杂志的关心和支持而制作的限定版本。除《水晶宝合》外，特别赠送《大众软件5周年 -- 写在杂志边上》、大众软件纪念笔记本和大众软件刊标。

《水晶宝合》为大众软件杂志社五年来所有资料的集合：

- 从创刊至今78期杂志全文
- 从问世至今5年增刊全
- 从问世至今30期光盘说明
- 从发行至今25期光盘
- 从制作至今10本书籍足本
- 从问世至今6本攻略手
- 从代理至今13份游戏手册

《写在杂志边上－大众软件五周年》以具有很强可读性的游戏小说、杂志社故事为主，还包含《大众软件》杂志社第一本完整的历史文存、部分珍贵图片资料，使读者可以同时获得阅读的快感和收藏乐趣。

邮购中心优惠价：140元　网员特价：100元

KV3000

标准版：178元 网员特价：130元

升级版：60元 网员价：60元

邮购中心公告

各位读者：

您们好！"第五届大众软件奖"兑奖活动已于2000年11月30日截止，我们将迎来的是"第六届大众软件奖"，总奖价值300000元，特等奖价值10000元奔IV高性能电脑，从现在起，凡是在邮购中心邮购软件的读者，每次可获得《大众软件》第六届奖券一张。

另外，请您邮购产品时，在汇款单上写清您的姓名、地址、电话和E-mail，以便我们与您联系。

入网方法：

您只需一次性支付入网费10元，就能拥有一年的网员（网员也称会员）资格，期满后只要您愿意，可续交10元继续成为本中心的网员，您作为网员所承诺的仅仅是不定期的按网员价格向邮购中心购买产品，另网员只能在邮购中心邮购产品享受网员价格，在其它分店不享受此待遇。

热卖新品

心魔	38/35
疯狂摇摇杯	28/25
企业王国	48/45
新神雕侠侣	69/65
大话西游（典藏版）	38/35
大话西游	20/18
梦幻帝国（标准版）	38/35
梦幻帝国（豪华版）	69/65
新倚天屠龙记	69/60
极品街机游戏王	19/18
红鹰敢死队	48/45
全明星网球2000	48/45
幻想纪元	49/45
《半条命》梦幻组合	98/95
末日决战	39/36
毒蛇赛车	38/35
极速摩托-铃木2000	48/45
机甲战士	48/45
诺顿	199/180
大刀	68/65
科隆外传	48/45
文明II权倾天下	50/45
最终战记	48/45
刀锋边缘	98/80
龙行江湖	78/70
会声会影4	98/90
暗黑破坏神II（标准版）	98/90
暗黑破坏神II（豪华版）	228
明星志愿II	48/42
明星志愿2000	48/48
魔法大帝	58/55
特勤机甲队III（屏保壁纸集）	35/32
可爱小猫咪	38/35
永远的伊苏	68/65
奇迹时代	50/45
异度空间	38/35
女神学院	28/26
爱上网《求婚365日II》	38/35
恐龙危机（标准）	48/45
笑傲天涯	69.9/65
幻舞天使	48/45
雷神小组	29.9/28
欢乐甲壳虫	50/45
脑力大作战	22/20
英雄无敌-死亡阴影	38/35
心跳回忆典藏版扑克牌	18/18
古墓丽影之失落的神器	38/35
虚拟人生2	35/32
网络三国	29/25
烽火三国II	29.9/29.9
近距离作战IV－阿登反击战	48/45
KA-52鳄鱼飞行中队	38/35
超级医生III	38/30
剑侠情缘II	38/30
笑傲江湖	69/60
笑傲江湖会员卡	28/25
将军：全面战争	68/60
银河创世纪II联盟	68/60
千禧八部III	38/35
模拟人生（中文版）	60/55

产品包装较大，需加20元邮费

娱乐天地

轩辕剑3	128/110
仙剑奇侠传	25/23

百宝箱

金山词霸2001(专业版)	38/35
金山词霸2001(升级版)	19.8/19.8
超级解霸2000	38.8/38.8
玩转电脑	99/80
玩转OFFICE2000	48/45
玩转WINDOWS	99/80
2000年万能工具库	35/32
大众电子贺卡DIY	18/18
海外电视广告精品赏析及技巧	39/35
中国电信上网卡30元	30/28
中国电信上网卡50元	50/45
中国电信上网卡100元	100/90
中国电信上岗卡200元	200/185
幸福上网套装-省钱版	78/70
黑客防线2-远程工具全面解析	28/28
影音播霸	38/35
屏保桌面精粹	19/19
琴棋书画学与通	58/55
东方影都（标准版）	29/26
东方影都（豪华版）	39/36
"魅力四射"多媒体秀制作高手	69.9/65
游戏风云之RPG地带	25/25
游戏风云之GAME天堂	25/25
纯爱信纸	48/45

攻城略地

异尘余生II攻略	14/14
最终幻想八攻略	15/15
英雄宝典——英雄无敌3攻略	18/18
攻略手札（2）	7/本
攻略手札（6、7、8）	7/本
鹿鼎记二部曲完全攻略	15/15
沙丘2000攻略	
黑客攻击防守秘技	
黑客攻防技巧大全	
麻辣大师2-完全"网恋"攻略篇	

万智牌

大战役起始牌	
大战役补充包	
预言起始牌(英文版)	
预言补充包(英文版)	
玛凯迪亚起始包(英文版)	
玛凯迪亚补充包(英文版)	
宿敌起始牌(英文版)	
宿敌补充包(英文版)	
万智牌专用牌夹	
进口透明牌套	
红色牌套	
黑色牌套	
万智牌九格牌模	
进口透明牌盒（100张）	
进口透明牌盒（150张）	



点击www.jhpop.com，您可在"晶合软商网"上直接选购产品！


广告


广告


金山
KINGSOFT
Http://www.kingsoft.net





金山
KINGSOFT


广告



全 能 汉 化 翻 译 平 台

金山快译.net 2001

独家支持 Windows 95/98/Me/NT/2000

内含132款最新流行工具软件

快速翻译英文文档

- 采用FastAIT智能翻译技术，快速完成全文翻译，长句、难句翻译质量出类拔萃。
- 专业翻译独树一帜，确保文档翻译的专业水准。
- 译文修改极其方便，并有智能学习功能，可记忆多种句型，随意添加、修改单词词义。

精确汉化英文软件

- **量身定制**：精挑细选Winzip、ACDsee、ICQ等200余款最流行英文软件，精心制做汉化包，彻底避免因语言障碍导致的误操作，放心使用英文软件。
- **深度汉化**：采用最新汉化技术，从界面到帮助文档一次完成，不存在汉化死角。
- **永久汉化**：汉化后的软件可脱离快译独立运行，即刻拥有永久中文版。

即时翻译英文网页

- 开发基于互联网的翻译系统，一步操作，英文网页瞬间成为中文网页，版式赏心悦目，轻松获得最新国际资讯。

轻松实现内码转换

- 支持GB码、BIG5码之间的简繁体转换，方便繁体字领域的交流和文字处理，并提供内码工具，实现永久转换。

内含132款最新流行工具软件

网络电话	JetCar	ICQ	**虚拟光驱**	Winamp
Net2phone	**拨号工具**	OICQ	VaporCD	**文字编辑**
电子邮件	iWps.net 拨号器	**网络工具**	virtualCD	Ultra Edit
Foxmail	**网页制作**	LinkToLink	**图形图像**	**文件压缩**
文件传输	HomeSite	AnFx	Acdsee	WinZip
CuteFTP	CoffeHTML	**离线浏览**	JPGWizard	ZipMagic
Getright	CuteHTML	WebZip	**动画制作**	**文件阅读**
LeapFTP	Hot dog pro	Teleport Pro	Animg122	Acrobat
Netant	AppletButtenFactory	**屏幕保护**	**媒体播放器**	Reader
Go!Zillia	**网络寻呼**	Webshots Desktop	RealPlay	......

专业版 38元

升级版19.8元

双CD双手册

11月25日 隆重上市

超值奉送

金山词霸.net2001共享版

金山毒霸.net试用版

黑马中文校对系统

金山词霸中日英版同期上市

网上预订：www.joyo.com 全国书报摊均有销售

特约经销商

北京分销商		太原连邦	0351-4120673	武汉赛乐氏	027-87877246	成都济利	028-5217234	海南希望	0898-8511848	南京新高	025-3371350
北京连邦软件	010-62525338	**东北区**		武汉天问	027-87874577	成都赛乐氏	028-5452657	广州金碟	020-87569092	徐州连邦	0516-5606665
北京万众合力	010-82627435	沈阳希望	024-23909650	武汉外文书店	027-87822818	昆明黑马	0871-5134930	广州思富特	020-87509952	杭州连邦	0571-8853577
北京正普软件	010-82624500	辽宁华储	024-23882911	武汉新华书店	027-83783766	昆明连邦	0871-4138178	广州天高行	020-83790899	济南长川	0531-8559435
晶和顺达	010-82634097	沈阳连邦	024-23842237	长沙连邦	0731-4457950	昆明威豪	0871-5144846	深圳连邦	0755-3220641	烟台金石	0535-6623036
天极信息	010-82657868	北方图书城	024-23891129	长沙德智	0731-4458868	昆明棒子	0871-5166051	深圳伊登	0755-3782602	青岛力邦	0532-3884825
北京圣比尔	010-62527962	沈阳赛乐氏	024-23882382	湖南经济	0731-4152999	陕西辉煌	029-5530853	福建希望	0591-7601824	苏州沧浪精华	0512-7246529
北京里仁公司	010-62615307	大连连邦	0411-4321308	长沙惠友	0731-4130006	西安日月	029-7793611	海口连邦	0898-8540137		
北京树人	010-82658156	大连最新书店	0411-3634944	南昌希望	0791-6234342	新疆辉煌	0991-5826655	南宁连邦	0771-5315399	**全国书商**	
北京育碟苑	010-82656590	长春连邦	0431-5635251	南昌赛乐氏	0791-6310215	贵阳兄弟	0851-5894210	**华东区**		北京情文书店	010-65934375
联想公司	010-62986638	哈尔滨希望	0451-2510446	河南连邦	0371-3944977	兰州科创	0931-8262079	上海茂立	021-63226198	上海华东书局	021-63767964
鸿达电子	010-62630457	哈尔滨瑞利	0451-6260102	河南希望	0371-5728136	新疆华顺	0991-2810057	上海连邦	021-63735610	四川求索书店	028-3379875
中央区		哈尔滨金北方	0451-6415498	郑州赛乐氏	0371-3944962	**华南区**		新华音像	021-63618145	宁波民乐书店	0574-7129191
天津津科	022-27383000	大庆金银来	0459-6319892	**华西区**		广州南软	020-87532791	南京连邦	025-3364289	武汉春秋书店	027-87563105
天津连邦	022-27402940	呼市赛乐氏	0471-6957968	重庆天极	023-63620624	广州骏网	020-87531488	南京探路人	025-4526432	长春东北书局	0431-2700525
天津贝尔森	022-27308188	包头连邦	0472-2132613	重庆连邦	023-63538239	广州黑马	020-87518008	杭州美迪	0571-8271301	济南华艺书店	0531-6057297
石家庄连邦	0311-6978123	**华中区**		重庆希望	023-68790930	广东连邦	020-87572481	杭州南北	0571-8073048		
石家庄正扬	0311-6042237	武汉连邦	027-87889385	四川连邦	028-5240280	深圳书城	0755-2073276	合肥连邦	0551-2822963		
石家庄鼎新	0311-8611094	武汉凡高	027-87884793	成都新四方	028-5444147	福州连邦	0591-7811693	上海赛乐氏	021-63743028		



地址：北京市9605信箱　邮编：100086　电话：010-62524868　E-mal:support@kingsoft.net　经销商订货热线：(010)62638312
免费服务电话：800-810-5770（北京地区）　技术支持热线：010-62524868-678　欢迎邮购　邮资免费　电话：(010)62524868-537



防守反击黑客技巧 I

反击黑客技巧

黑客进攻后总要留下蛛丝马迹，根据黑客留下的痕迹就能找到他，并且……

几百种最新黑客及安全防范工具
配图详解各种工具的使用方法

黑客攻击技巧详解

瞒天过海法——驱动攻击法等
借尸还魂法——重放攻击法等

攻守结合精解

系统漏洞分析

防守黑客技术解析

如何追踪入侵者

只IP地址查法 地理位置追踪……

电子渠道：北京晶合时代计算机有限责任公司总承销
电话：82634097　82634089

图书渠道：北京情文图书有限公司图书总发行
地址：北京市朝阳区甜水园北里16号楼
图书市场263号
电话：010-65934375　邮编：100026

销售支持 排名不分先后

特约网上专卖：金山卓越网 www.joyo.com Tel: 82656688-5309 晶合软商网 www.jhpop.com

晶合北京总店	67164859
晶合中发电子市场分店	62630299
晶合新城广场分店	67647711-102
晶合新世界分店	新世界四层
晶合西单华威分店	华威五层电脑广场
晶合垂杨柳分店	67786334
晶合和平里分店	84210214
晶合大兴分店	69202500
晶合安定门分店	86472172
晶合奥尼特分店	63823449
晶合长椿街分店	66018119
晶合万寿路分店	68159093
晶合科苑书城分店	68515544-2095
晶合怀柔分店	69654005
晶合盛世情分店	62052901

北京特约经销商：

西单图书大厦	新街口新华书店
西四新华书店	王府井外文书店
科林斯创公司	科技书店

●晶合上海钜隆	62104588
●晶合苏州沧浪	7246529
●晶合新疆华顺	2814402
●晶合南宁晶合专卖店	2621521
●晶合长春安航	5656612
●晶合济南洪恩科技	6980984
●晶合厦门金科达分部	2099935
●晶合西安辉煌分部	5529833
●晶合兰州专卖店	8261784
●晶合昆明椿子	5176880
●晶合郑州分部	6993569
●晶合大连维尔	3635721
●晶合成都劲邦分部	5236552
●晶合汕头超俊分部	8860856
●晶合宁波今日	7248229
●晶合太原大众分部	7234490
●晶合遵义天地	8633815
●晶合哈尔滨金北方	6415498
●晶合开封大众电脑	5958268
●晶合天津展望	27830166
●晶合吉林大众分部	2486201
●晶合南京新高	3352862

●晶合西藏图文分部	6813383
●晶合新乡分部	3024847
●晶合莆田三超分部	2683555
●晶合无锡万科分部	2733188
●晶合河北衡水分部	2057887
●晶合成都天翔分部	5078927
●晶合山东日照分部	6451069
●晶合甘肃玉门分部	3253489
●晶合郑州东方分部	5905967
●晶合山西威远分部	4132971
●晶合石家庄汇达分部	13803339200
●晶合常州迅达分部	8117080
●晶合宜昌中艺科技	6758546
●晶合银川恒飞公司	4114796
●晶合张家港专卖店	13706220376
●晶合敦煌大宇分部	8933125
●晶合坤宇分部	6660709
●晶合内蒙呼市超越电脑店	4311947
●晶合威海恒旭电子	5228401
●晶合大连司南	2503067
●晶合丹东科宇分部	2829874
●晶合兰州明德	7556193

北京经销商

连邦公司	62525338	万众合力公司	82627438
正普公司	82671133	育碟苑公司	82656589
里仁公司	62543505	圣比尔公司	62527962
天极公司	82657868	鸿达以太公司	82614668
百年树人	82616723	大恒公司	82621862

特约经销商

广州思富特	87509952
成都连邦	5215799
杭州美迪	8271301
深圳伊登	3782102
昆明黑马	5191804转8000
广州黑马	87595514转1805
辽宁希望	23960175
昆明威豪	5124740
杭州连邦	8853577
广州天高行	83795037
湖南新华书店电子音像部	4423330
广东连邦	87572482
大庆金银来	6319892
南京连邦	3364289
郑州赛乐氏	3973864

适合 3～12 岁儿童

让我们和小熊一起去冒险吧!

万众分销·头牌精品

儿童英语教学软件

¥28
小熊 ABC-农庄之旅

¥28
小熊 ABC
-环游世界（鱼头篇）

¥28
小熊 ABC-环游世界（鱼尾篇）

制　作：厦门富国电脑软件公司
出　品：金版电子出版公司
电　话：010-68300143
总经销：北京万众合力科技有限责任公司
电　话：010-82627436/37/38/39，82628931/32
网　址：www.10000z.com

采用“听故事，学英文”的方式，专门针对儿童好奇心强、听力好、模仿能力强、喜欢卡通的特性，将课程目标与课程大纲融合在引人入胜的儿童故事之中，运用动态的方式，吸引儿童注意力；辅以适当的音效，增加学习乐趣，故事主角轮流读出英文内容，自然而然达到反复练习目的，教学内容由浅入深，循环往复，阶梯式安排，前呼后应，增强记忆，使儿童在游戏过程中不知不觉的达到学习的目的。

- 听　听讲故事
- 说　情景对话　妙趣横生
- 读　复述故事　记忆深刻
- 写　按照笔顺　学写 26 个英文字母
- 游　环游世界　增长知识



特约邮购
万众软件俱乐部

电　话：010-62510109、62510224(24 小时)
汇款地址：北京双榆树 101 号信箱
网　址：www.wzclub.com
联系人：罗雪松
邮　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
（邮购免邮资）
总部地址：北京海淀路 171 号大华写字楼 B335

轻松工具屋　网络工具大全

万众分销·头牌精品



¥25
- 主页制作
- FTP 工具
- 邮件检查
- 浏览过滤
- 服务器类
- 搜索引擎
- 网络安全
- 拨号工具
- 下载工具

(2CD)
轻松工具屋（第一辑）



¥25
- 主页浏览
- 离线浏览
- 网络共享
- 网络辅助
- 网络电话
- 制作辅助
- 网络加速
- 新闻阅读
- 远程控制

(2CD)
轻松工具屋（第二辑）



- 网络聊天
- 网络计时
- IP 工具
- 传真软件
- Java 工具
- 邮件处理
- 书签工具
- Linux 工具
- 网络检测
- 远程登录

¥25
(2CD)
轻松工具屋（第三辑）

轻松游戏屋



益智类游戏大全
益智类让你，脑筋活络，心智大开！
¥19.9



战斗类游戏大全
¥19.9
战斗类从 386 上的德军总部到著名的 QUAKE3、还有最新的 WING COMMANDER，能不令你心动？！

¥19.9
冒险类游戏大全
冒险类囊括了天使帝国、DR.GOO1、2、3 等冒险类游戏，有你的最爱在这里等你!

射击类游戏大全
¥19.9

休闲类游戏大全
¥19.9

¥19.9
棋牌类游戏大全



种类齐全：麻将、围棋、象棋、梭哈
玩法多样：人机、人人对战、网络大战
棋牌乐（2CD）
¥29.9

诚征全国分销商；同时力邀各软件开发商真诚合作，以推动国产正版软件事业的全面发展。

总经销：北京万众合力科技有限责任公司
电　话：(010)82627435/36/37/38/39
网　址：www.10000z.com

北京育碟苑科技发展有限公司
电　话：(010)82656589



特约邮购
万众软件俱乐部

电　话：010-62510109、62510224(24 小时)
汇款地址：北京双榆树 101 号信箱
网　址：www.wzclub.com
联系人：罗雪松
邮　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
（邮购免邮资）
总部地址：北京海淀路 171 号大华写字楼 B335


广告

洪恩软件 Human 真心服务千万家 洪恩在线 HongEn.com 求知无限

上网锁定：www.HongEn.com



从零开始 学英语

零的开始 百分的成就

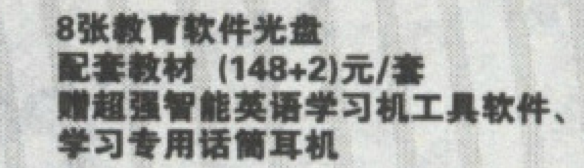
《从零开始》，一个使毫无英语基础的人在短时间内成为一个出类拔萃的英语高手的神奇英语软件。

《从零开始》就是要在短时间内实现从0到100的传奇突破，它将令您在几天之内彻底消除对英语的畏惧，伴您从听、说、读、写到译，轻松步入英语学习的深处，实现几个月成为英语高手的梦想！

《从零开始》秉承洪恩英语系列软件的"交互性强"和"人性化"的特点，语音识别技术、即指即译等卓越功能，彰显洪恩软件的卓尔不凡！

8张教育软件光盘
配套教材 (148+2)元/套
赠超强智能英语学习机工具软件、学习专用话筒耳机

- 一、英语直读：从最基础的A、B、C开始，先进的"英语直读"学习法，让您见到单词就可准确读音；
- 二、铺路石：100句特色句子、300个特定环境培养您的语感，让您脱口而出纯正英语；
- 三、点石成金：攻破"纷繁复杂"的语法，轻松动画演示将使您觉得英语语法不再"枯燥"；
- 四、日常会话：合理的学习流程设计，轻松的练习，让您在生活中运用自如；
- 五、日积月累：融汇各种记忆单词的绝妙方法，背单词就是简单！
- 六、魔力训练：经典1000句，感受"轰炸"式训练，印象当然深刻。
- 七、千锤百炼：深入剖析常用语言点。
- 八、考试天地：高考、自考、职称考试等"实弹演习"，更有详尽的解答。



技术服务部:010-62634069/70 会员部:010-82619096 邮购部:010-82610167 365热线:13901358406/13801164741
邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮编:100084 E-mail:human@goldhuman.com
武汉服务部：027-87861407/13607140724 广州服务部：020-87517658/13809776340 上海服务部：021-64387972/13701746682
深圳服务部：0755-3780575/13902983390 西安服务部：029-8224976/13700236137 成都服务部：028-5238045/13908183307

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版

树人 经典游戏

树人千禧年游戏世纪回顾版

千禧年重量级经营模拟巨作震撼登场

亲手缔造自己的交通王国 现已隆重上市



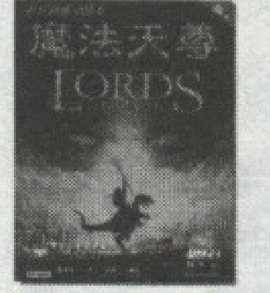
《交通巨人》48元/套



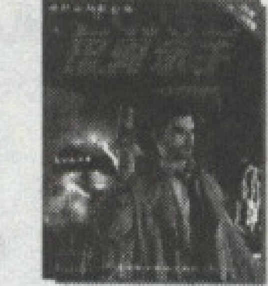
《三国志之风云再起》光荣出品 68元/套


《大航海时代外传》光荣出品 68元/套


《魔兽争霸Ⅱ—黑潮》48元/套



《魔法天尊》38元/套


《银翼杀手》60元/4CD

★★《树人小学套装Ⅱ》(9CD，128元)、《树人初中套装Ⅱ》(9CD，128元)、《树人高中套装Ⅱ》(7CD，128元)

异形追杀令	38元	疯狂大脚车2	36元	武士魂	20元	死亡之锁	28元
隋唐争霸	20元	野兽与乡巴佬	30元	末日烽火	28元	长空雄鹰	32元
仕魂	38元	失落大地	36元	麻将大师2	32元	大富翁3	28元
F-1摩洛哥大奖赛	29元	入侵者	36元	阿猫阿狗 2CD	38元	摩托英豪2	36元
整人专家2000	28元	初恋 2CD	30元	宇宙冒险家 3CD	39元	黑暗复仇	29元
以色列空军	36元	围棋猜局	28元	地下城守护者 2CD	48元	傲气雄鹰	30元
沙丘2000	36元	黑暗启示录	28元	生死之间Ⅱ	28元	终极战区	28元
主题医院	30元	起义—铁甲叛乱	29元	极道枭雄Ⅱ	28元	骑士与商人	29元
深海猎鲨	30元	飞行军团黄金版	29元	小鄂闯天关	28元	乌龙院	28元
F-15海湾战鹰(须用游戏杆)	48元	奥林匹亚桥牌赛	28元	魔兽争霸Ⅱ—战网版	38元	战争艺术	28元
长弓Ⅱ-武装直升机(2CD)	48元	战争游戏	32元	云丝顿赛车	36元	核心战事	28元
福尔摩斯探案2-玫瑰纹身	28元	银河飞将Ⅴ 3CD	60元	英雄传奇-巨龙之火 2CD	50元	异形	28元
特警雄鹰	29元	杀气冲天 2CD	38元	铁甲风暴-黑色战线 2CD	38元	创世纪全集	30元
星际围攻 2CD	50元	战地2100 2CD	42元	绝地风暴2-火线出击 2CD	48元	钓鱼高手	28元

邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园6-302室树人公司收（所购产品不足100元请另付邮资15元，满百元免费寄送）
邮编：(100086) 联系人：马轶 销售电话：010-82656632、82657363 树人网站 http://www.srsoft.com.cn


广告

SONY®

时代在变
唯我品质不变

什么是评判光驱性能优劣的标准？
速度、读盘能力还是使用寿命？
在残酷的竞争中，SONY，一直立于光驱之翘楚。
这，靠的是什么？
平均无故障时间长达120000小时。
这，又说明了什么？
作为激光先导者，SONY深知：品质和可靠性是产品之本
时代在变，唯我品质不变！



CDU4811-81光驱

高速度——48X高速读取。
高品质——3合1数码芯片，线悬系统WWS防震设计，全钢多重防尘机芯设计。
高寿命——无故障时间长达120000小时。
高服务标准——一年保修承诺。



MPF920软驱

高品质——稳定性高、故障率低，具有广泛的兼容性。
高寿命——无故障时间长达30000小时。
高服务标准——一年保修承诺。



CRX140E-B/CRX140S-B刻录机

高速度——8速写、4速擦写、32速读。
高品质——Mp3网络音乐、音效及各种音源刻录方便快捷，支持多种格式。
高寿命——无故障时间长达100000小时。
高服务标准——附送MP3刻录功能的SONY CD-Maker套装刻录软件，原厂进口盒装CD-R、CD-RW各一片，一年保修承诺。

中国独家总代理
HEDY®七喜电脑有限公司
HEDY COMPUTER CO., LTD.

电话：(020) 87546678 87536931 传真：(020) 87544654 http://www.hedy.com.cn

各地技术服务中心电话/传真：北京010-82663702/82663705-826 上海021-54901826/54901827 武汉027-87645735/87645739 成都028-5435869/5446109 深圳0755-3675123/3779628

各地经销商 科贸园168门市020-87543391 太平洋132门市020-87591953 太平洋218门市020-87570534 西城1142门市020-38809345 南昌七喜0791-6255570

杭州海山0571-8862979 沈阳蓝天024-23966286 沈阳信利达024-23966319 沈阳百越 024-23966327 沈阳万霖 024-23967107 大连拓金 0411-3645368
大连海龙0411-3696494 哈尔滨工力0451-2543981 哈尔滨海德0451-2530092 长春海科 0431-2733221 长春金亨通0431-5624508 西安火炬 029-4242886
郑州菲创0371-3945116 兰州四维0931-8262433 乌市奇林0991-5824270 南京富科 025-3369873 江苏托普 025-3611436 徐州清华之光0516-3804019
温州中南0577-8833978 杭州海利达0571-8217373 福州大同0591-3778785 厦门坤威 0592-2222282 厦门易达 0592-2232060 重庆八达 023-63879904
昆明派格0871-5120203 昆明金柏0871-5112876 广西怡隆0771-5322045 湖南新浪潮0731-4148148 桂林振华 0773-2863724 汕头利浩 0754-8268157
汕头天亿马0754-8848781 佛山博达0757-2235310 中山中海0760-3325034 东莞同桌 0769-2114148 珠海三荔 0756-2124760 韶关新明业0751-8960298
茂名油城0668-2875990 湛江希望0759-2208711 海南华远0848-6701861

Sony Corporation of Hong Kong Ltd.,
香港铜锣湾希慎道33号利园四十五字楼
Electronic Devices Marketing Hong Kong Company 45/F., The Lee Gardens,33 Hysan Avenue, Causeway Bay, HK
Phone : (852) - 2909-1008 website : www.sony.com.cn E-mail : cpdmkt@shk.sony.com.hk



国家级INTERNET证书培训考试　美国微软授权培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办 · 全国因特网培训考试服务中心 · 天津福克斯培训部联合承办

《全国函授班》招生（总第45期）

培训考试直通车→国际通用证书→职业资格准入

编号	NO1	NO2	NO3
课程	网络操作员	高级网络操作员	综合网络管理
特点	最新IE平台，全真模拟考试环境，国考题库练习	轻松制作主页，展现自我个性，进入网络更高境界	最新NT操作系统，紧跟时代流行趋势，你不想自己安装、维护、组建网络吗？
教材	教材四册,配套软件1套	教材四册，配套软件1套	教材四册，配套软件1套
学费	个人：280元/人 单位：340元/人	个人：300元/人 单位：360元/人	个人：320元/人 单位：380元/人

★ **卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境。函授的学费，面授的学习效果。**

★ **国家考试出题专家**主持教学，电话、信函、E－Mail答疑，有问必答。

★ 结业采用开卷测试，合格者颁发**《天津大学成人教育学院结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》**，持此证书者将可报名参加《国家级INTERNET证书考试》相当于国家中级技术等级，可作为职业准入上岗证，其权威性与实用性不容置疑。此证书全国统一编号，盖有“中华人民共和国劳动职业技能鉴定中心”红印并加盖钢印。

★ **弹性学习法：**自由掌握学习时间，未通过结业考试者,**免费重考，直到通过。**

编号	NO4	NO5	NO6	NO7	NO8
科目	VB设计	VC设计	图形图像	三维动画制作	安装维修
学费	个人学员：290元/人；单位学员：350元/人				

NO4–NO8结业后颁发《天津大学成人教育学院结业证书》及本中心《职业技能培训合格证书》，并安排报考相应权威认证考试。(汇款时请注明学习班级的名称)



2000 年末班车大赠送

1、凡本月内同时报任意两班的学员，即**可获赠**

—— 《疯狂英语》教材一套；

2、凡本月同时报任意三个班级的学员，即**免费赠送**

—— 电子商务班。

（注：以上两种优惠政策，每个学员只可选择一种）

NO1–NO3班电视教学光盘VCD：价格：100元/套





本期隆重推出通向高薪–Windows2000 MCSE（微软系统网络工程师）证书考试

张征：硕士研究生。毕业后一直找不到满意的工作，拿下证书后，递上这份资历，美国Landscape立即录用了他。

皮蛋：毕业于一所无名大学，通过考MCSE，找到了做一流人才的自信。

★ 拥有MCSE即拥有技术移民的绿卡，在国外求学相关专业免学分；

★ 拥有MCSE是获得高额年薪的保证，国内公司￥10万人民币/年，外国公司$10万美元/年；

★ 拥有MCSE成为各大公司及海外机构猎取的对象（全球只有8.7万人拥有此证书）；

★ 拥有MCSE可纳入微软人才库，并可获得最新技术资料；

Windows 2000 MCSE课程	
科目	单科学费
网络基础（a班）	300元/人
安装、配置、管理Win2000专业版(b班)	300元/人
安装、配置、管理Win2000服务器版(c班)	300元/人
创建及管理Win2000网络框架(d班)	300元/人
创建及管理Win2000目录服务结构(e班)	300元/人

★ 要获得MCSE证书，必须通过以上5门课程的MCP必考科目的考试

★ 每科目都带有教材、全真模拟题库、以及配套学习光盘

★ 精讲的自学教材、配套的教学光盘、权威的专家答疑，函授的学习方式，面授的学习效果，不要犹豫，迈出这步，成功就在眼前。

特价优惠：五科一次性交费总计：**1000元**

中国教育电视1台《电脑之夜》
由福克斯专家主讲网络培训节目
周一20:45－21:45, 周三15:00－16:00

中央人民广播电台《电脑百花园》
周日8:00–9:00 AM：630，720，855KHZ专栏节目
中央台地址:北京541信箱 赵书芝收
电话：010–68046758

忠诚推荐——国际认证

电子商务班(NO9)

☺ 电子商务风靡全球，目前电子商务人才及其缺乏，各大企业求贤若渴。

☺ 掌握电子商务会使您上岗就业脱颖而出；掌握电子商务意味着外企高薪好职位、意味着网上创业赚大钱。

☺ 本课程无需学员太多技术背景，开放全部核心技术，全部从实际出发，学员能拿来就用，轻松快捷地建立自己的网上商店，成为中国第一批电子商务高级技术人才。

一次性学费：个人学员：340元/人；单位学员：400元/人
一次性邮寄教材：书面教材四册；配套软件1套

办公应用(NO10)

ATC(微软授权培训中心)证书考试

☺ 让您不再恐惧电脑，成为办公软件高手，现代白领的敲门砖。

☺ 培训结业后，可参加微软ATC考试及国家劳动部的OSTA考试，获得由微软公司颁发的全球统一证书——《产品高手证书》及《办公软件专家证书》，以及国家劳动部颁发的权威认证证书。

一次性学费：个人学员：290元/人；单位学员：350元/人
一次性邮寄教材：书面教材四册；配套软件1套

报名时间：即日起至2001年1月15日止，学习时间三个月。
汇款地址：天津市和平区212信箱　哈蒂收
（邮编：300020 汇款时请注明班级编号）
电话：022–27486298，27414165

继续诚征全国授权辅导站

我们提供权威的证书考试，强大的技术支持。诚邀全国各地培训单位加盟。
咨询电话：022–27373616；
E–MAIL：zgy@public.tpt.tj.cn

全国因特网培训考试服务中心

更正启事

本刊杂志第22期前彩4的微星显卡彩色广告中“产品规格”的内容刊登有误。微星显卡MS–8816、MS–8817、MS–8818均采用nVIDIA GeForce2 MX显示芯片，原广告误登为“GTS显示芯片”。特此声名更正，并向广大读者致歉。

捷元股份（香港）有限公司



广告咨询卡

我在贵刊＿＿年第＿＿期的＿＿彩色＿＿黑白广告中看到＿＿＿＿＿＿公司（厂家）＿＿＿＿＿＿产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

读者姓名：＿＿＿＿ 年龄：＿＿＿＿ 电话：＿＿＿＿ 职务：＿＿＿＿

工作单位：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

通信地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

邮编：＿＿＿＿＿＿

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

请将选票寄到：北京和平门邮局 3056 信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第23期）

姓　名		性　别	□男　□女	年　龄	
通信地址				邮　编	

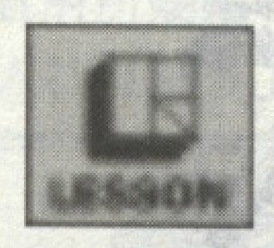
本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递	□ 专题综述	□ 专题企划	□ 晶合通讯
□ 实用软件	□ 硬件评析	□ 前线地带	□ 游戏赏析
□ 网络时代	□ 应用心得	□ 攻略指引	□ 游戏畅谈
□ 问题交流	□ 读编往来	□ 有字天书	□ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051





里仁软件行销联盟
京里仁计算机公司



系列软件

《驱动之家》7CD/38元

CD1:声卡驱动
CD2:显卡驱动（1）
CD3:显卡驱动（2）
CD4:光驱，主板驱动
CD5:键盘，解压卡，BIOS
CD6:调制解调器，网卡，其他驱动
CD7:打印扫描驱动
收集96年至2000年近万个最新驱动程序从显卡、声卡、网卡、外设到主板、Bios，从Dos到Win9X、Windows2000 Linux

《飞跃英语3》2CD/48元

听说背译读全能高效的超值组件，由于采用了超高效压缩算法，其内容相当普通英语软件15张CD。所有单词、词组，12万条例句均能发声！100部英文原版世界名，总页数达3万页！全部小说都能朗读！

《走遍美国》(MP3版）28元

是一套在国内畅销数百万册、全球35个国家同步使用的生活化美语教材，由美国新闻总署赞助，美国麦克米伦公司制作。它包含了《走遍美国》的全部听力内容，并配备大量理解练习。以MP3格式存储，可在随身听上使用。赠送全套《走遍美国》教材课文内容的辅学册一本。

《虚拟modem2000》2CD/38元

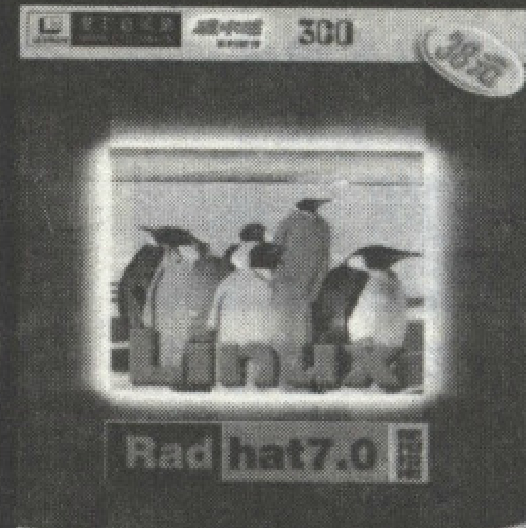
32台电脑共享一个INTERNET帐号，一个MODEM和一条电话线同时上网，独立操作，却只付一份费用。赠送《100个windows小工具》。

里仁软件其他独家总代理产品

LINUX之家(赠REDHAT 6.1)	28元
红旗LINUX 2.0桌面版	38元
冲浪LINUX 3.2标准版	28元
冲浪LINUX 3.2豪华版	38元
非常小游戏（赠PC桌面王）	28元
恋爱宝典	18元
自得棋乐	22元
Redhat Linux 6.2	28元

Linux的新帽子

Redhat7.0



近300页使用指南
3CD 38元

Red Linux 7.0的新版本
Kernel 2.2.17　Xfree86 4.0
Apache 1.3.14　GONME 1.2.4
Kde 1.1.2-6　Netscape 4.75

新特征

享誉全球的LINUX,Redhat linux 7.0最新版，可以象Lindows一样，在dos分区上安装。提供了对usb的支持。XFree 4.0，现在最好的X程序，可以自动探测你显卡甚至你的显示器。文本安装环境下提供了安装帮助。在网络安全方面有了明显的改进，增加了LDAP和Kerberos。集成了常用的中文工具,cce和cxteam。集成了X下的中英文字典Xdict。一本使用详细的针对图形界面（KDE,Gonme）的用户手册。光盘上有最新的FAQ和HOWTO,近200M。

★ Disk 1 安装盘
★ Disk 2 辅助安装盘，包含KDE2.0预览版，部分源码等。
★ Disk 3 应用工具盘，内容如下：

※ adobe——adobe的pdf阅读器
※ docs——linux的全部最新的FAQS和HowTO
※ OpenMail——一个很好的mail程序
※ Openoffice——现在最火的office程序
※ QuickVideo——播放视频的程序
※ RealPlayer——网上视频的程序
※ Vmware——模拟器，可以模拟windows95/NT使用
※ tools——linux工具集 256M各类工具

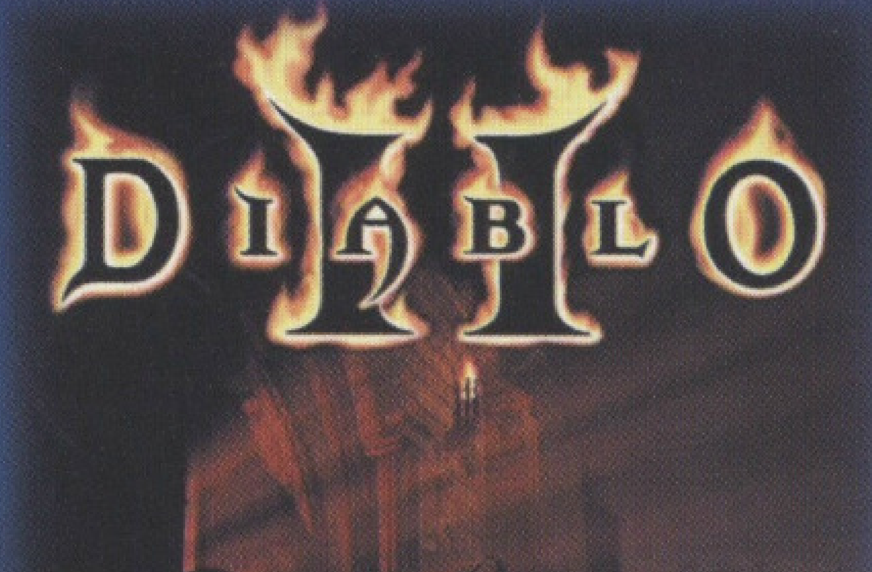
京里仁计算机公司 致力于正版软件的行销策划及渠道建设，在全国拥有800家连锁分销商，具备优秀的产品市场策划能力，是国内最大的软件行销渠道之一。现向全国继续诚征分销商，同时欢迎各软件开发商或制作小组洽谈总代理或承销策划合作。

电话:010-82612510 86241512 62643952 62535657
WWW.DZD.COM.CN E-MAIL:lesson@mail.263.net.cn
通讯:北京海淀区中关村邮局107信箱 邮编:100080
地址:北京海淀区苏州街29号八一中学丁楼一层


2CD 38元
12月中旬上市
飞鹰行动
如果你掌握《盟军敢死队》的策略
如果你具备《合金装备》的思维
如果你娴熟《三角洲特种部队》的枪法
如果你拥有《神偷》的手段
那你将会在史无前例的游戏《飞鹰行动》中全面接触！
你还可以在（策略、射击、驾驶、角色扮演）等四种游戏类型交互结合中重温007的另类感受！
飞鹰行动
2CD 38元
12月中旬上市
飞行英雄
飞行英雄
可与QUAKE媲美的3D射击类游戏，多种完美的声光效果与激烈的对战模式结合
北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层(100086) 电话：(010)62524868-678 传真：(010)62638287
珠海：珠海吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
http://game.kingsoft.net http://www.joyo.com E-mail:m_game@kingsoft.net 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 直邮电话：(010)62524868-537 免费咨询电话：800-8105770 订货热线：(010) 62638312
金山
KINGSOFT
西山居

TOPTEN







1
暗黑破坏神Ⅱ
2
仙剑奇侠传
3
星际争霸

4 轩辕剑Ⅲ
5 最终幻想Ⅷ
6 大航海时代Ⅳ
7 魔法门之英雄无敌Ⅲ
8 三国志Ⅶ
9 剑侠情缘Ⅱ
10 恐龙危机













10



图中所配音箱仅供参考

采用英特尔®奔腾®4处理器的超级DELL DIMENSION™ 8100台式机问世！

运行频率高达 1.4GHz 的英特尔® 奔腾®4 处理器一经出世，就立即被超级 DELL DIMENSION™ 8100 台式机采用，这种应用不是实验室里少数人的噱彩，而是通过最简捷的信息传递方式——电话，和最人性的销售态度，按需配置，真真正正地进入了市场！

DELL DIMENSION™8100 台式机，采用 850 ChipSet，400MHz System Bus，Dual Channel RDRAM，其无可比拟的运算速度，空前提升的图形处理能力，带给您的将不仅是财富，还有——无尽的智慧。

商业用户及个人用户，请于周一至周五 8:30-17:30 拨打戴尔计算机（中国）有限公司免费销售热线，或访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn

DELL DIMENSION™中小型企业商用/多媒体台式机

DELL DIMENSION™ L600cx 台式机
英特尔® 赛扬™处理器600MHz

- 微型立式机箱
- 128KB L2缓存
- 32MB SDRAM内存
- 10GB¹ 硬盘
  - ▶ 可升级至20.4GB¹ 硬盘，加收：人民币920
- 3.5英寸软盘驱动器
- Intel® 3D Direct AGP 图形加速卡（可达到11MB共享动态显存技术）
- 48倍速CD-ROM
- 15英寸彩色显示器
  - ▶ 可升级至17英寸彩色显示器，加收：人民币968
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版（简体中文版）
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘
- 3年有限保修（第1年上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**
  - ▶ 另加3Com® 3C905C Fast Etherlink® XL 10/100 PCI网卡，加收：人民币630

标准配置价 人民币 **7,488**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币204元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:A221207-810154

DELL DIMENSION™ 4100 866MHz 台式机
英特尔® 奔腾® III处理器866MHz

- 小型立式机箱
- 256KB L2缓存
- 64MB SDRAM内存
- 10GB¹Ultra ATA 硬盘
  - ▶ 可升级至20.4GB¹ 硬盘，加收：人民币920
- 3.5英寸软盘驱动器
- 16MB ATI RAGE 128Pro 4X AGP图形加速卡
- 48倍速CD-ROM
- 15英寸彩色显示器
  - ▶ 可升级至17英寸彩色显示器，加收：人民币968
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版（简体中文版）
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘
- 3年有限保修（第1年上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**
  - ▶ 另加3Com® 3C905C Fast Etherlink® XL 10/100 PCI网卡，加收：人民币630
  - ▶ 11月21日至12月29日，可升级至英特尔® 奔腾® III处理器933MHz，加收：人民币1,199

标准配置价 人民币 **9,688**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币213元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:A221210Z-810154

全新DELL DIMENSION™ 8100台式机
英特尔® 奔腾® 4处理器1.4GHz

- 中型立式机箱
- 256KB L2缓存
- 128MB RDRAM内存
- 10GB¹ Ultra ATA 硬盘
  - ▶ 可升级至20.4GB¹ 硬盘，加收：人民币920
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成3Com® 10/100 Ethernet控制器
- 32MB ATI Radeon 4X AGP图形加速卡
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡
- 48倍速CD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 17英寸彩色显示器
  - ▶ 可升级至19英寸彩色显示器，加收：人民币3,002
- 鼠标及键盘
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 56K调制解调器
- 3年有限保修（第1年上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**

标准配置价 人民币 **18,999**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币204元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:A211226-810154

DELLWARE™
提供优质组件，轻松满足需求

- ★另加APC浪涌保护插座（PER5-CH），加收：人民币225元
- ★另加APC不间断电源系列（BK500VA），加收：人民币499元
- ★另加惠普喷墨打印机（DeskJet 640C），加收：人民币940元
- ★另加惠普激光打印机（LaserJet 6L Gold），加收：人民币3,199元
- ★另加3COM 56K Lan调制解调器，加收：人民币3,179元
- ★另加3COM 8口（10M/100M）集线器，加收：人民币2,299元
- ★另加罗技无线旋貂，加收：人民币590元
- ★另加罗技简报旋貂（无线），加收：人民币879元
- ★另加3M标准型17"视保屏，加收：人民币490元
- ★另加3M笔记本专用防窥型视保屏13.3"/14.1"，加收：人民币815/850元
- ★另加Targus多功能手提电脑电子防盗锁，加收：人民币390元

DELLWARE™ 所提供的产品，只随戴尔™计算机产品同时销售（其他大量选择，欢迎致电垂询）

DELL INSPIRON™笔记本电脑

DELL INSPIRON™ 4000 C600GT笔记本电脑
英特尔® 赛扬™处理器600MHz

- 128KB L2内置缓存
- 64MB SDRAM内存
- 5.0GB¹ 硬盘
- 带有2X AGP的8MB ATI RAGE Mobility-128图形加速卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3年有限保修（1年下1工作日上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**
  - ▶ 另加豪华便携包，加收：人民币571

标准配置价 人民币 **15,988**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:A541216-810154

DELL INSPIRON™ 4000 G600GT笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器600MHz

- 256KB L2内置缓存
- 64MB SDRAM内存
- 5.0GB¹ 硬盘
- 带有2X AGP的8MB ATI RAGE Mobility-128图形加速卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3年有限保修（1年下1工作日上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**
  - ▶ 另加豪华便携包，加收：人民币571

标准配置价 人民币 **17,488**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:A541218-810154

DELL POWEREDGE™服务器

工作组级服务器
DELL POWEREDGE™ 300 服务器
英特尔® 奔腾® III处理器800MHz（支持双处理器）

- 小型立式机箱（深灰色）
- 256KB L2内置缓存
- 128MB 133MHz ECC SDRAM内存（可升级至1GB¹）
- 10GB¹ IDE硬盘
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 标准Intel® Pro 100+NIC
- 集成IDE控制器
- 17/40倍速EIDE CD-ROM
- 标准DELL™鼠标
- 3年有限保修（3年下1工作日上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**

标准配置价 人民币 **12,499**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币213元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:A421116Y-810154

应用服务器
DELL POWERApp.Web.100™ 服务器
英特尔® 奔腾® III处理器700MHz

- 支架安装的超薄机箱（深灰色）
- 256KB L2内置缓存/133MHz
- 64MB ECC SDRAM内存
- 9GB¹ Ultra 160 SCSI硬盘
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成Dual Intel® Pro 100+
- 12/24倍速EIDE CD-ROM
- 3年有限保修（3年下1工作日上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**

预装Red Hat Linux(Apache Web Server)操作系统
配置价 人民币 **21,508**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币213元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:A421216U-810154

升级至128MB ECC SDRAM内存并预装 Windows 2000 Advanced Server(IIS)操作系统
配置价 人民币 **27,618**
可向我们的销售代表查询更多升级选择
某些地区需另加运费人民币213元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE配置代码:A421215V-810154

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。

商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30—17:30，拨打戴尔中国免费销售专线

包括Windows® 98第二版——大众喜爱的家用操作系统　　戴尔推荐商用系统使用Windows® 2000 professional



戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式www.dell.com.cn

免费电话订购	未开通800地区请拨打收费电话
800-858-2259	**0592-818-1868**



零售价 ￥: 6.5元

刊号: ISSN1007-0060 CN11-3751/TN